



DESIGNERS DE MOBILIÁRIO:

UM ESTUDO DE CASO SOBRE O PROCESSO
DE CONFIGURAÇÃO DOS DESIGNERS
CONTEMPORÂNEOS BRASILEIROS



ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

ORIENTADORA: VIRGÍNIA PEREIRA CAVALCANTI, DR^ª

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN



DESIGNERS DE MOBILIÁRIO:
UM ESTUDO DE CASO SOBRE O PROCESSO
DE CONFIGURAÇÃO DOS DESIGNERS
CONTEMPORÂNEOS BRASILEIROS

ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

ORIENTADORA: VIRGÍNIA PEREIRA CAVALCANTI, DR^A

DISSERTAÇÃO APRESENTADA COMO PARTE DOS REQUISITOS
PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE PELO PROGRAMA DE
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN DA UNIVERSIDADE FEDERAL
DE PERNAMBUCO.

RECIFE 2011

Catálogo na fonte
Bibliotecária Gláucia Cândida da Silva, CRB4-1662

A368d Alencar, Adailton Laporte de.
Designers de Mobiliário: um estudo de caso sobre o processo de configuração dos designers contemporâneos brasileiros / Adailton Laporte de Alencar. – Recife: O autor, 2011.
249 p. : il.

Orientador: Virgínia Pereira Cavalcanti.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design, 2010.
Inclui bibliografia e anexo.

1. Desenho industrial. 2. Mobiliário. I. Cavalcanti, Virgínia Pereira (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22.ed.) UFPE (CAC2011-103)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

***“Designers de Mobiliário: Um Estudo de Caso Sobre o
Processo de Configuração dos Designers Contemporâneos
Brasileiros”***

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro,
considera o candidato ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR APROVADO.

Recife, 31 agosto de 2011.

Profa. Virgínia Pereira Cavalcanti (UFPE)

Profa. Kátia Medeiros de Araújo (UFPE)

Profa. Célia Maria Medicis Maranhão de Queiroz Campos (UFPE)

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS

RESUMO.....	13
ABSTRACT.....	14
INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA.....	15
OBJETO DE ESTUDO E OBJETIVOS DA PESQUISA.....	18
OBJETIVO GERAL.....	18
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
OBJETO DE PESQUISA.....	18
OBJETO DE ESTUDO.....	18
O MÉTODO DIALÉTICO.....	19
O MÉTODO DE PROCEDIMENTO HISTÓRICO E COMPARATIVO.....	20
A ESTRUTURA METODOLÓGICA.....	22
AS ETAPAS METODOLÓGICAS DA PESQUISA.....	23

PARTE 1 - TUDO ISSO GIRA EM TORNO DO NOSSO MÓVEL BRASILEIRO

CAPÍTULO 1 - BREVE HISTÓRIA DO MÓVEL NO BRASIL.....	26
1.1 - O MOBILIÁRIO INDÍGENA.....	27
1.2 - OS PRIMEIROS QUE CHEGARAM.....	28
1.3 - PORTUGAL: INFLUÊNCIAS MARCANTES.....	31
1.3.1 - LUIS XV, ROCALHA OU ROCOCÓ (INÍCIO DO SÉCULO XVIII ATÉ 1770).....	32
1.3.2 - CHIPPENDALE.....	33
1.3.3 - HEPPLEWHITE.....	34
1.3.4 - SHERATON.....	35
1.3.5 - ESTILO D. JOÃO V (1706-1750).....	36

1.3.6 - ESTILO D. JOSÉ I (1750-1777).....	37
1.3.7 - ESTILO D. MARIA I (1777-1792).....	38
1.4 - INTRODUÇÃO AO MÓVEL MODERNO NO BRASIL.....	39
CAPÍTULO 2 - CULTURA MATERIAL E IMATERIAL BRASILEIRA.....	41
SOBRE CULTURA MATERIAL.....	42
SOBRE CULTURA IMATERIAL.....	45
CAPÍTULO 3 - PROCESSOS DE DESIGN E METODOLOGIAS.....	47
PARTE 2 - ALGUNS DESIGNERS NA SUA CONTEMPORANEIDADE	
CAPÍTULO 4 - METODOLOGIA DA PESQUISA.....	61
CAPÍTULO 5	
CATEGORIA 1 - DESIGNERS ARTÍFICIES.....	80
DESIGNERS DA CATEGORIA	
CARLOS MOTTA - POR UM DESIGN SINCERO.....	82
MARCENARIA BARAÚNA - A ARQUITETURA BRASILEIRA TRADUZIDA NO MÓVEL.....	90
JULIA KRANTZ - A ORGANICIDADE DA FORMA.....	94
PAULO ALVES - A ESCOLA DE LINA.....	104
MORITO EBINE - A ORIENTALIDADE NA MADEIRA BRASILEIRA.....	112
CAPÍTULO 6	
CATEGORIA 2 - A QUESTÃO DO BRIEFING.....	117
DESIGNERS DA CATEGORIA	
ANDRÉ CRUZ - UM LABORATÓRIO DE IDÉIAS.....	119
STUDIO NADA SE LEVA - O BARROCO NO MÓVEL CONTEMPORÂNEO.....	123

ROBERTA RAMPAZZO - A BUSCA DO MÓVEL MULTI FUNCIONAL.....	126
MARCUS FERREIRA - O AUTODIDATA.....	129
CAPÍTULO 7	
CATEGORIA 3 - TRAÇOS PARA QUE TE QUERO.....	133
DESIGNERS DA CATEGORIA	
JULIANA LLUSSÁ - A EDUCAÇÃO DO OLHAR.....	135
AMÉLIA TAROZZO - O SAUDOSISMO DO MÓVEL PORTUGUÊS.....	145
CAPÍTULO 8	
CONCLUSÕES.....	155
BIBLIOGRAFIA.....	159
ANEXOS	
ENTREVISTAS EM PRIMEIRA MÃO NA ÍNTEGRA E RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO.....	166

LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1. Cadeira Thonet</i>	30
<i>Figura 2. Cadeira em estilo Luis XV</i>	32
<i>Figura 3. Canapé em estilo Luis XV. Detalhe para os pés em forma cabriolé</i>	33
<i>Figura 4. Cadeira estilo Chippendale</i>	34
<i>Figura 5. Cadeira estilo Hepplewhite</i>	34
<i>Figura 6. Mesas estilo Sheraton</i>	35
<i>Figura 7. Cadeira estilo D. João V</i>	36
<i>Figura 8. Comoda de barriga estilo D. João V</i>	36
<i>Figura 9. Cadeira no estilo D. José</i>	37
<i>Figura 10. Meia comoda estilo D. Maria</i>	38
<i>Figura 11. Liceu de Artes e Ofícios</i>	39
<i>Figura 12. Cama Patente</i>	39
<i>Figura 13. Poltrona Cadê</i>	58
<i>Figura 14. Fachada do ateliê de Carlos Motta</i>	82
<i>Figura 15. Mesa Baixa Jaraguá</i>	83
<i>Figura 16. Escrivaninha Horizonte</i>	83
<i>Figura 17. Poltrona Giratória Radar</i>	83
<i>Figura 18. Banco Madacarú</i>	83
<i>Figura 19. Antônio “Toninho” Carriel de Barros</i>	85
<i>Figura 20. Poltrona Sabre da linha Atelier</i>	86
<i>Figura 21. Cadeira CM7 com braços da linha Atelier</i>	87
<i>Figura 22. Cadeira Estrela com braços da linha Atelier</i>	87
<i>Figura 23. Cadeira Luna da linha Atelier</i>	87
<i>Figura 24. Cadeira Iporanga com braços da linha Atelier</i>	87
<i>Figura 25. Cadeira Layla com braços da linha Atelier</i>	87
<i>Figura 26. Sofá Laranjeiras da linha Atelier</i>	87
<i>Figura 27. Cadeira Cambury da linha Cambury</i>	87
<i>Figura 28. Chaise Cambury</i>	87
<i>Figura 29. Cadeira Flexa em couro da linha Flexa</i>	88
<i>Figura 30. Cadeira Flexa com encosto em madeira da linha Flexa</i>	88
<i>Figura 31. Cadeira Flexa longa da linha Flexa</i>	88

<i>Figura 32. Cadeira São Paulo da linha São Paulo</i>	88
<i>Figura 33. Poltrona Braz da linha Braz</i>	88
<i>Figura 34. Poltrona Astúrias fixa da linha Astúrias</i>	88
<i>Figura 35. Poltrona Astúrias de balanço da linha Astúrias</i>	88
<i>Figura 36. Poltrona Guaiúba da linha Guaiúba</i>	89
<i>Figura 37. Mesa Calango</i>	89
<i>Figura 38. Detalhe da mesa Calango</i>	89
<i>Figura 39. Poltrona Saquarema da linha Saquarema</i>	89
<i>Figura 40. Cadeira com braço da linha Sahy</i>	89
<i>Figura 41. Cadeira Havaianas</i>	90
<i>Figura 42. Cadeira Havaianas</i>	90
<i>Figura 43. Detalhe da Cadeira Havaianas</i>	90
<i>Figura 44. Cadeira Filó</i>	92
<i>Figura 45. Poltrona Filó</i>	92
<i>Figura 46. Cadeira Bárbara</i>	92
<i>Figura 47. Cadeira Cambuí</i>	92
<i>Figura 48. Cadeira Frei Egidio</i>	92
<i>Figura 49. Cadeira Girafa</i>	92
<i>Figura 50. Mesa e cadeiras Girafa</i>	92
<i>Figura 51. Banco Marola</i>	93
<i>Figura 52. Banco Light</i>	93
<i>Figura 53. Bufê Caiçara</i>	93
<i>Figura 54. Mesa Brasil</i>	93
<i>Figura 55. Aparador Cachorro</i>	93
<i>Figura 56. Fachada do Ateliê de Julia Krantz</i>	94
<i>Figura 57. Chaise Baleia</i>	95
<i>Figura 58. Seu Luiz</i>	96
<i>Figura 59. Isopor utilizado durante o processo de configuração de peças</i>	97
<i>Figura 60. Isopor utilizado durante o processo de configuração de peças</i>	97
<i>Figura 61. Gabaritos de algumas peças. Nota-se o primeiro da direita para a esquerda, o gabarito da Chaise Baleia</i>	97
<i>Figura 62. O Vaso</i>	98
<i>Figura 63. Mesa Raiz</i>	98

<i>Figura 64. Banco Quito</i>	98
<i>Figura 65. Cadeira Weg</i>	99
<i>Figura 66. Aparador Gaia desenhado no Software Catia</i>	99
<i>Figura 67. Renderização do aparador Gaia no Software Catia</i>	100
<i>Figura 68. Aparador Gaia</i>	100
<i>Figura 69. Mesa Urbana desenhada no software Catia</i>	100
<i>Figura 70. Renderização no software Catia da Mesa Urbana</i>	100
<i>Figura 71. Mesa Urbana</i>	101
<i>Figura 72. Detalhe da Mesa Urbana</i>	101
<i>Figura 73. Cad MIR</i>	102
<i>Figura 74. Cadeira Slide</i>	102
<i>Figura 75. Cadeira Tripé</i>	102
<i>Figura 76. Mesa Baum Centro</i>	103
<i>Figura 77. Banco Bigorna</i>	103
<i>Figura 78. Poltrona Suave</i>	103
<i>Figura 79. Poltrona Lua</i>	103
<i>Figura 80. Mesa Ouriço</i>	103
<i>Figura 81. Banco Canoa</i>	103
<i>Figura 82. Fachada da Marcenaria SP</i>	104
<i>Figura 83. Marcenaria SP</i>	106
<i>Figura 84. Marcenaria SP</i>	106
<i>Figura 85. Residência de Paulo Alves que está ao lado da Marcenaria SP</i>	106
<i>Figura 86. Gabarito do banco Pedra</i>	107
<i>Figura 87. Banco Pedra</i>	107
<i>Figura 88. Prensagem dos laminados da banqueta Carretel</i>	107
<i>Figura 89. Torno da banqueta Carretel</i>	107
<i>Figura 90. Banqueta Carretel</i>	108
<i>Figura 91. Mesinhas Cogumelo</i>	108
<i>Figura 92. Acima a Cadeira Atibaia de Paulo Alves e abaixo a Cadeira Bella de Amélia Tarozzo</i> ..	108
<i>Figura 93. Cadeira Atibaia</i>	108
<i>Figura 94. Banqueta Descartes</i>	109
<i>Figura 95. Chaise Sereia</i>	109
<i>Figura 96. Banco Bola</i>	109

<i>Figura 97. Bar Geraldo</i>	109
<i>Figura 98. Bar Geraldo</i>	109
<i>Figura 99. Estante Floresta</i>	110
<i>Figura 100. Mesa Guaimbê</i>	110
<i>Figura 101. Mesa de Centro Lasca</i>	110
<i>Figura 102. Buffet Cercadinho</i>	110
<i>Figura 103. Banqueta bar Gloria</i>	111
<i>Figura 104. Cadeira Glorinha</i>	111
<i>Figura 105. Poltroninha Palafita</i>	111
<i>Figura 106. Cadeira Folha</i>	113
<i>Figura 107. Banqueta Folha</i>	113
<i>Figura 108. Banqueta Bandeja</i>	113
<i>Figura 109. Cadeira Broto</i>	114
<i>Figura 110. Cadeira Saci</i>	114
<i>Figura 111. Poltrona de Varanda</i>	114
<i>Figura 112. Banco 6</i>	114
<i>Figura 113. Detalhe Banco 6</i>	114
<i>Figura 114. Cadeira Weg 2</i>	114
<i>Figura 115. Chaise Longue 3</i>	114
<i>Figura 116. Mesa Galho</i>	115
<i>Figura 117. Detalhe Mesa Galho</i>	115
<i>Figura 118. Mesa Folha</i>	115
<i>Figura 119. Pé de mesa lateral 2</i>	115
<i>Figura 120. Mesa Nara</i>	115
<i>Figura 121. Banco de varanda</i>	115
<i>Figura 122. Cadeira de balanço</i>	116
<i>Figura 123. Cadeira e banquetta Nara</i>	116
<i>Figura 124. Cadeira Menu A-2</i>	121
<i>Figura 125. Cadeira Menu A-10</i>	121
<i>Figura 126. Cadeira Menu A-5</i>	121
<i>Figura 127. Mesa Encaixe</i>	121
<i>Figura 128. Mesa Lateral Frivo</i>	122
<i>Figura 129. Cadeira Adão</i>	122

<i>Figura 130. Banco Adão</i>	122
<i>Figura 131. Sofá Capela</i>	122
<i>Figura 132. Banco Arab</i>	124
<i>Figura 133. Mesa Lateral em Acrílico</i>	124
<i>Figura 134. Mesa de Apoio Alvo</i>	124
<i>Figura 135. Mesa de Centro Alvo</i>	124
<i>Figura 136. Poltrona Balena</i>	125
<i>Figura 137. Poltrona Bergère Glass</i>	125
<i>Figura 138. Banqueta Wax</i>	125
<i>Figura 139. Banco Wax</i>	125
<i>Figura 140. Banco Ishi</i>	125
<i>Figura 141. Poltrona Tangram</i>	127
<i>Figura 142. Mesa Tipografia</i>	127
<i>Figura 143. Mesa Alma</i>	127
<i>Figura 144. Mesa Planos</i>	127
<i>Figura 145. Cadeira / Chaise</i>	127
<i>Figura 146. Mesa Lovely</i>	128
<i>Figura 147. Poltrona Home</i>	128
<i>Figura 148. Cadeira Janela</i>	128
<i>Figura 149. Poltrona Box</i>	128
<i>Figura 150. Mesa Relax</i>	128
<i>Figura 151. Mesa Relax</i>	128
<i>Figura 152. Aparador Rendeira</i>	128
<i>Figura 153. Poltrona Giramundo</i>	130
<i>Figura 154. Poltrona Rippa</i>	130
<i>Figura 155. Cadeira Taipa</i>	131
<i>Figura 156. Banco Taipa</i>	131
<i>Figura 157. Poltrona Stay</i>	131
<i>Figura 158. Sofá Ninho</i>	131
<i>Figura 159. Mesa Liss</i>	131
<i>Figura 160. Cadeira Liss</i>	132
<i>Figura 161. Sofá Cine</i>	132
<i>Figura 162. Sofá Studio</i>	132

<i>Figura 163. Fachada da Loja Llussá</i>	135
<i>Figura 164. O Móvel Híbrido</i>	139
<i>Figura 165. O Móvel Híbrido</i>	139
<i>Figura 166. Croquis do Armário</i>	140
<i>Figura 167. Armário</i>	140
<i>Figura 168. Croquis do Aparador Pla</i>	141
<i>Figura 169. Aparador Pla</i>	141
<i>Figura 170. Croquis do Criado Mudo Soliu</i>	142
<i>Figura 171. Croquis Berço Nen</i>	142
<i>Figura 172. Berço Nen</i>	142
<i>Figura 173. Estante Árbol para chão</i>	143
<i>Figura 174. Estante Llum</i>	143
<i>Figura 175. Cadeira PROP com braço</i>	143
<i>Figura 176. Cadeira PROP sem braço</i>	143
<i>Figura 177. Namoradeira PROP com braço</i>	143
<i>Figura 178. Namoradeira PROP sem braço</i>	143
<i>Figura 179. Poltrona Aixó</i>	144
<i>Figura 180. Poltrona Grande Aixó</i>	144
<i>Figura 181. Cadeira Bell</i>	144
<i>Figura 182. Mesa de Centro Ocás</i>	144
<i>Figura 183. Escritório de Amélia Tarozzo</i>	145
<i>Figura 184. Croquis da Poltrona Lisboa</i>	148
<i>Figura 185. Poltrona Lisboa</i>	148
<i>Figura 186. Croquis do Berço Piccolina</i>	149
<i>Figura 187. Berço Piccolina</i>	149
<i>Figura 188. Croquis Comoda Piccolina</i>	149
<i>Figura 189. Comoda Piccolina</i>	149
<i>Figura 190. Croquis do Banco Marimba</i>	150
<i>Figura 191. Banco Marimba</i>	150
<i>Figura 192. Croquis do Banco ZigZag</i>	150
<i>Figura 193. Banco ZigZag</i>	150
<i>Figura 194. Croquis da Espreguiçadeira Migramah</i>	150
<i>Figura 195. Espreguiçadeira Migramah</i>	150

<i>Figura 196. Croquis da Mesa Gift</i>	151
<i>Figura 197. Mesa Gift</i>	151
<i>Figura 198. Croquis da Mesa Lateral Equilíbrio</i>	151
<i>Figura 199. Mesa Lateral Equilíbrio</i>	151
<i>Figura 200. Croquis do Criado Mudo Bossa</i>	152
<i>Figura 201. Criado Mudo Bossa</i>	152
<i>Figura 202. Croquis Recamier Ibirapuera</i>	152
<i>Figura 203. Recamier Ibirapuera</i>	152
<i>Figura 204. Croquis da Mesa Ski</i>	152
<i>Figura 205. Mesa Ski</i>	152
<i>Figura 206. Croquis da Cadeira Trapézio</i>	153
<i>Figura 207. Cadeira Trapézio</i>	153
<i>Figura 208. Poltrona Marimba</i>	153
<i>Figura 209. Cadeira Ada com braço</i>	153
<i>Figura 210. Cadeira Bella</i>	153
<i>Figura 211. Espreguiçadeira Marola</i>	154
<i>Figura 212. Poltrona Pescador</i>	154
<i>Figura 213. Poltrona Gigi</i>	154

RESUMO

Essa pesquisa discursa a relação entre processo, metodologia de design e mobiliário contemporâneo brasileiro, e tem como objetivo geral analisar o processo de configuração de artefatos dos designers contemporâneos brasileiros de mobiliário, baseado no contexto de suas obras e identificando suas técnicas de criação. A abordagem da pesquisa foi conduzida pelo método dialético enquanto que para os procedimentos foram utilizados os métodos histórico e comparativo. A dissertação está dividida basicamente em duas partes: Fundamentação teórica e pesquisa. A primeira consiste em pesquisa bibliográfica baseada nos três elementos da pesquisa: Breve história do móvel no Brasil, Cultura material e imaterial brasileira e Processos de design e metodologias. A segunda parte, descreve o processo da pesquisa incluindo o levantamento da obra de designers contemporâneos em livros, revistas, websites e periódicos especializados, além das entrevistas, principal fonte de primeira mão. Como resultado, foram geradas categorias que apontam para soluções comuns ao processo de design na contemporaneidade.

Palavras Chave: Desenho Industrial - História do mobiliário brasileiro - Processos de Design - Metodologia de Design

ABSTRACT

This research addresses the relationship among process, design methodology and the Brazilian contemporary furniture, and it aims at analyzing the setting-up process of artifacts by contemporary furniture designers in Brazil, based on the contexts of their work and their creation techniques. The dialectic approach was used for the research, but the procedures were examined based on the historical and comparative method. This dissertation is divided into two parts: the theoretical basis and the research itself. The first consists on literature based on the three elements under investigation: a brief description of the furniture History in Brazil, Material and Immaterial culture in Brazil and Design Processes and Methodologies. The second part describes the research process, including a data collection on the work of contemporary designers in books, magazines, websites and specialized journals, as well as interviews, main primary sources.

As a result, some categories were created, and they indicate the existence of some common solutions to the contemporary Design process.

Key-words: Industrial Design - History of Brazilian Furniture - Design Processes - Design Methodology

INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA

No século passado, o designer interferia muito pouco nos aspectos produtivos assim como no processo do ciclo de vida de um produto sendo um mero coadjuvante no projeto de um produto isolado e que aos poucos foi ganhando reconhecimento passando a projetar sistemas de produtos que incluía fatores produtivos, de uso, ambientais e de mercado, não sendo mais visto como um produto isolado (Dijon, 1999).

Dijon afirma ainda que hoje o papel do designer é vital para o desenvolvimento do produto industrial estando ele em diversos setores de produção como consultoria, inserção de novos produtos no mercado, prévia tomada de decisão das necessidades e desejos dos usuários, consciência ecológica, consciência tecnológica e o mais importante, consciência quanto aos novos rumos a serem tomados na sociedade pós industrial. A função do designer, inserido no campo projetual, tem como prioridade a interação das relações do homem com o seu meio e para isso utiliza algumas ferramentas metodológicas para balizar suas ideias.

Em relação à multiculturalidade e a grande diversidade de culturas, o designer Maurício Azeredo contesta sobre a chamada “unicidade” evidenciando que seria uma irresponsabilidade tentar submeter o país a uma única via dizendo “este é o design brasileiro” e complementa dizendo que seria mais prudente e racional dizer que aquele seria um dos caminhos dentre várias expressões do design nacional.

Considerando vasto o campo do design, mais precisamente o campo do móvel brasileiro, torna-se prudente então restringir a área de atuação da pesquisa no intuito de se poder investigar de maneira mais aprofundada e elucidativa. A investigação então se dará ao móvel residencial feito por designers contemporâneos que atuam no mercado.

A pesquisa pretende mapear dentro do contexto histórico-cultural em que abrange o âmbito do design contemporâneo no Brasil, analisar as obras de alguns designers brasileiros no seu respectivo contexto histórico-cultural.

Compreender os processos de design dos nossos criadores de mobília é poder mergulhar nessa rebuscada teia de informações em que se encontra o cenário local. É poder encontrar diante de tamanha multiculturalidade exacerbada, uma razão ou uma nova maneira de pensar, criar, desenvolver.

Lakatos (2001:103) considera a justificativa da pesquisa como sendo de suma importância e complementa que esta deva ser sucinta em relação à ordem teórica e também à ordem prática e que enfatize o estágio que se encontra a teoria condizente ao tema.

É importante destacar que o trabalho desenvolvido teve como base a relação do designer com a sua obra, durante o processo de configuração.

Um dos motivos escolhidos pela temática abordada foi devido pela carência sobre o assunto, sendo difícil encontrar livros, revistas, periódicos que discorram de maneira clara e focada. A bibliografia encontrada, assim como a busca de artigos, periódicos e publicações dispõe o assunto de maneira bem pulverizada o que demonstra a necessidade de um maior aprofundamento deste tema como forma de compreender mais a fundo o trabalho destes profissionais.

É importante salientar que nossa pretensão, está em poder apresentar na categorização dos profissionais um perfil do designer contemporâneo de móveis, mostrando fatores expoentes de seu processo criativo tendo como balizador e referencial as entrevistas em primeira mão e questionários respondidos pelos profissionais. Abarcar todos os profissionais que atuam na área seria quase que impossível diante do fator tempo e também pelo número de profissionais que atuam neste ramo.

16

O trabalho então se divide basicamente em duas etapas onde a primeira parte está alicerçada numa tríade que se fez necessária para que se possa compreender mais a respeito do tema a ser investigado: Breve História do Mobiliário Brasileiro, Cultura Material e Imaterial Brasileira e Processos de Design e Metodologias.

A segunda parte se destina ao processo e aos resultados da pesquisa onde baseado

nos designers entrevistados em primeira mão e aos que responderam ao questionário categorizá-los tendo como real balizador o seu fator expoente.

OBJETO DE ESTUDO E OBJETIVOS DA PESQUISA

OBJETIVO GERAL

Analisar o processo de configuração de artefatos dos designers contemporâneos brasileiros de mobiliário, baseado no contexto de suas obras, identificando suas técnicas de criação.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Contextualizar o design contemporâneo de móveis no Brasil em relação aos aspectos históricos e culturais;
2. Analisar as obras dos designers brasileiros de mobiliário no seu respectivo contexto histórico-cultural;

OBJETO DE PESQUISA

O processo de configuração do mobiliário contemporâneo brasileiro.

OBJETO DE ESTUDO

Amostragem dos designers x obra

Portanto tornou-se possível assim uma maior aproximação do pesquisador com o objeto de estudo, seja por acesso à bibliografia disponível no país, ou por contatos diretos com os designers presentes dentro desse recorte limitado onde se obteve dados de primeira e de segunda mão.

O MÉTODO DIALÉTICO

O método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros -, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. (LAKATOS,2009).

O método dialético tem suas raízes na Grécia antiga, em que a dialética era considerada como um diálogo e logo em seguida a uma argumentação que distinguiu de maneira clara os conceitos dentro da discussão.

Passando por vários pensadores e também por várias épocas, a dialética moderna tem Hegel como principal representante. Para ele, o mundo e a história encontram-se em constante evolução onde as contradições se excedem mas que dão origem a novas contradições e que estas precisam de solução.

Já a dialética de Marx e Engels que se denomina Dialética materialista onde o pensamento e o universo estão em mudança constante, e completa justificando que as ideias se modificam porque as coisas se modificam.

Baseada na dialética materialista, as quatro leis fundamentais seriam:

1ª. Tudo se relaciona: onde para a dialética a análise das coisas não se conforma de maneira estática e sim encontra-se em constante movimento, em meio a contínuo desenvolvimento e transformação em que o que seria o fim de um processo é na verdade o início de outro.

Lakatos complementa essa lei dizendo que “todos os aspectos da realidade prendem-se por laços necessários e recíprocos. Essa lei leva à necessidade de avaliar uma situação, um acontecimento, uma tarefa, uma coisa, do ponto de vista das condições que os determinam e, assim, os explicam”.

2ª. Tudo se transforma: Em que a negação da negação na dialética não é o

restabelecimento da afirmação primitiva e sim em um novo processo. Lakatos explica que tudo se inicia pela tese (primeiro processo), que é a proposição positiva e que esta ao transformar-se em contrária, passa a ser a antítese (segundo processo) e quando esta é novamente negada transforma-se em síntese que é a negação da tese e da antítese, ou seja, a síntese seria obtida pela dupla negação.

3ª. Mudança qualitativa: Onde a quantidade transforma-se em qualidade mediante a um processo gradativo das quantidades e seu desenvolvimento que passa de uma mudança insignificante para uma mudança significativa transformando-se em qualidade.

4ª. Luta dos contrários: Essa última lei mostra que baseada nas três leis anteriores onde se considera que a análise das coisas encontra-se em constante movimento e que assume formas quantitativas e qualitativas, esta surge demonstrando que toda esta mudança acontece em decorrência de um “start” motivador, ou seja, a luta dos contrários.

O MÉTODO DE PROCEDIMENTO HISTÓRICO E COMPARATIVO

Torna-se mister o método de procedimento histórico neste trabalho pois para que se compreenda melhor o objeto de estudo é preciso que se faça uma retrospectiva baseada numa revisão bibliográfica abordando questões histórico-culturais focando a tríade da pesquisa: Breve História do Mobiliário Brasileiro, Cultura Material e Imaterial Brasileira e Processos de design e metodologias.

20

O método histórico consiste em investigar acontecimentos, processos e instituições do passado para verificar sua influência na sociedade de hoje, pois as instituições alcançaram sua forma atual por meio de alterações de suas partes componentes, ao longo do tempo, influenciadas pelo contexto cultural particular de cada época. Seu estudo, para uma melhor compreensão do papel que atualmente desempenham na sociedade, deve remontar aos períodos de sua formação e de suas modificações. (LAKATOS,2009).

Inicialmente foi realizada uma pesquisa por meio de livros, revistas, websites, entre outros, sobre a obra de designers contemporâneos de mobiliário.

O método comparativo é usado tanto para comparações de grupos no presente, no passado, ou entre os existentes e os do passado, quanto entre sociedades de iguais ou de diferentes estágios de desenvolvimento. (LAKATOS,2009). A abordagem histórico-comparativa permitiu levantar, analisar e comparar as informações da pesquisa.

Num primeiro momento foi realizada uma pesquisa em fontes de segunda mão como bibliografia especializada, sites especializados, revistas, periódicos, artigos, premiações nacionais e internacionais no intuito de se ter um panorama geral dos designers contemporâneos; e posteriormente para realização de entrevistas.

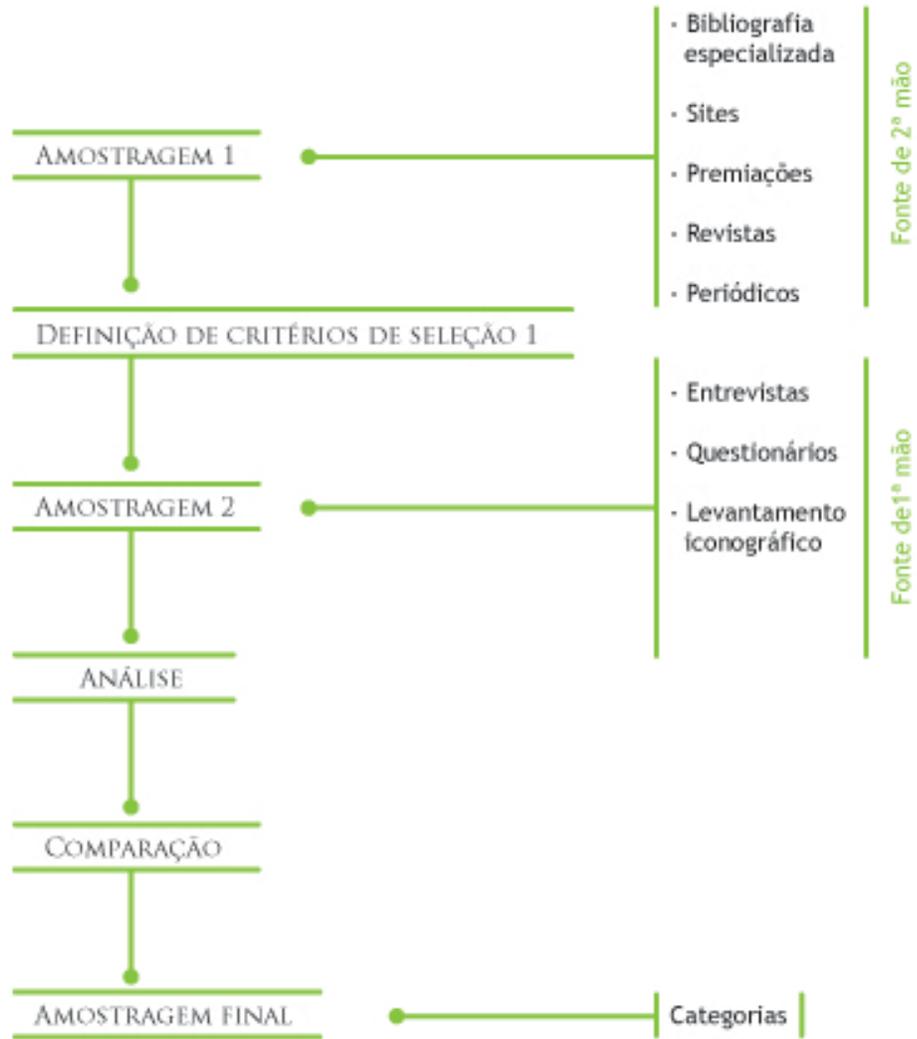
A partir dessa primeira amostragem, houve uma definição de critérios de seleção em que o recorte consistiu apenas nos designers contemporâneos que atuam exclusivamente com mobiliário.

A partir desse primeiro filtro e estando munido desse recorte, partiu-se para uma segunda amostragem, esta em primeira mão, que consistiu em entrevistas, questionários e levantamento iconográfico. Algumas entrevistas aconteceram “in loco”, ou seja, frente a frente com os entrevistados; já os questionários foram realizados via correio eletrônico.

A partir da análise destas informações foi realizado um intenso trabalho de agrupamento e categorização estruturado a partir de similaridades identificadas no processo de configuração do design.

Para fins de sistematização, serão apresentadas abaixo duas tabelas. A primeira esquematiza a estrutura metodológica da pesquisa, onde constam as atividades e técnicas empregadas em cada etapa. A segunda mostra as etapas metodológicas da pesquisa, indicando a situação do desenvolvimento de cada um deles.

A ESTRUTURA METODOLÓGICA



AS ETAPAS METODOLÓGICAS DA PESQUISA

ETAPAS METODOLÓGICAS DA PESQUISA		
ETAPA	DESCRIÇÃO	DISCRIMINAÇÃO
Método de procedimento histórico (Pesquisa)	Revisão Bibliográfica	Levantamento das bases teóricas que permeiam o tema: História do Móvel no Brasil, Cultura Material e Imaterial Brasileira, Métodos de Design e Processos de Design.
Método de procedimento histórico (Pesquisa)	Levantamento	<ul style="list-style-type: none"> - História do mobiliário - Levantamento dos designers contemporâneos que tem o móvel residencial como elemento de configuração - Observação dos novos paradigmas em relação ao processo de design
Método de procedimento comparativo	Análise do conteúdo das obras baseada na revisão bibliográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Critérios de análise - Seleção das obras para análise - Análise - Interpretação - Seleção
Método de procedimento comparativo	Análise e sistematização da amostragem	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitação das categorias - Classificação das categorias
Conclusão	Resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Redação - Confrontação - Desdobramentos

PARTE 1

TUDO ISSO GIRA EM TORNO DO NOSSO MÓVEL BRASILEIRO

É oportuno antes de tudo justificar a razão da tríade: Breve História do Móvel no Brasil, Cultura Material e Imaterial Brasileira e Processos de Design e Metodologias.

No primeiro capítulo da fundamentação é feita uma breve esplanção a respeito da história do mobiliário nacional, desde o início da colonização, passando pelas influências até o século XX. A intenção não é de maneira alguma fazer um estudo aprofundado desde grande período e sim pontuar brevemente momentos importantes que fizeram parte da história do mobiliário nacional.

No seu livro “Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem“, Dijon de Moraes enfatiza o multiculturalismo e mestiçagem no nosso país, mostrando que essa influência tem início desde o século XVI com os índios brasileiros e que se manifesta hoje em dia em todos os campos da cultura numa complexa malha de informações que se interligam em constante mutação o que impede de identificar uma unicidade de fácil identificação e visibilidade.

Esta colocação posta por Dijon abarca instrínsecamente a fundamentação que aborda a Cultura Material e Imaterial e serve de base para o último capítulo que contempla os Processos de Design e as Metodologias.

CAPÍTULO 1

BREVE HISTÓRIA DO MÓVEL NO BRASIL

“E artesãos e mobiliário irão sofrendo, aos poucos, um lento processo de osmose: influências do clima, da abundância de madeiras, da flora e costumes locais, de nova mão de obra, nova clientela, novas vivências e uma mútua capacidade de assimilação e sensibilidade: E assim ir-se-á afirmando o móvel brasileiro, já com especificidade própria mas mantendo laços de família, de parente próximo”.

Fernanda Castro Freire (O móvel no Brasil, p.12)

Para se falar na história do mobiliário brasileiro, é importante compreendermos sua evolução e por isso torna-se prudente voltarmos um pouco de maneira a estabelecer uma linha de raciocínio baseada nesse espaço-tempo.

1.1 – O MOBILIÁRIO INDÍGENA

Relatos de alguns cronistas do século XVI e também de alguns estudiosos de antropologia brasileira mostravam o índio em diversos estágios de desenvolvimento; uns nômades e outros não. Os nômades como os Aimorés, Qualitás e Papanás, ainda não dominavam a agricultura e dormiam sobre folhas a céu aberto. Outras tribos como os Chiriguanos, os Caingás e os Orarimugudoques, construíam um tipo de jirau que servia para dormir e que consistia em quatro pequenas estacas no chão dispostas em forma de retângulo e amarradas com cipó e cobertas com folhas de buriti e peles de animais.

Dos equipamentos domésticos, a rede era na verdade, a mais utilizada pela maioria das tribos que dominavam a técnica de tecer. Por sua total praticidade, algumas eram feitas de fios de algodão e outras de fibras de tucum dependendo da tribo e de sua localização. Em um dos relatos de alguns cronistas, Brandônio limita o mobiliário indígena quase que exclusivamente em duas peças: a rede em que dormem e uma cuia que é um meio cabaço que serve para beber e buscar água. (Canti, 1980)

Canti (1980) destaca o comentário do cronista Artur Ramos em que ele fala sobre a etimologia da rede de dormir: “assinala-se a raiz amak - maka - de onde os espanhóis tiraram hamaca e os ingleses hamac”; concluindo que a nossa maca tem a mesma derivação.

Com a chegada dos primeiros povoadores do Brasil, estes adquiriram hábitos e costumes dos índios e conseqüentemente estreitaram seus laços de convivência. A cultura material indígena influenciou no modo de vida dos primeiros europeus que aqui chegaram tendo a rede e o jirau como principais elementos no interior das primeiras casas construídas. Vale ressaltar que o cenário evidenciava o estrangeiro

com intenção maior em retirar a matéria-prima em prol de seus interesses, visto que, a maioria não tinha intenção alguma em estabelecer residência na nova terra e por essa razão não traziam suas peças de mobília preferindo sim adaptar-se ao que aqui existia.

Além da rede, algumas tribos também utilizavam bancos como assentos que iam de simples toras à peças de madeiras decoradas com figuras geométricas e pintadas em vermelho ou preto. Bancos com formas de animais, com motivos zoomórficos eram desenvolvidos exclusivamente para os caciques da tribo como os Tupinambás, os Caingás e os Jurunas ou utilizados para rituais religiosos.

É oportuno lembrar da colaboração do negro em se falando em cultura imaterial, visto que por se tratar de um estrangeiro e por ter sido rechaçado de sua terra natal para trabalho exclusivamente escravo teve seus costumes traduzidos na culinária, religião e vocabulário.

1.2 – OS PRIMEIROS QUE CHEGARAM

“tendo o Brasil permanecido como colônia portuguesa até 1822, é natural que o nosso mobiliário seja, antes de mais nada, um desdobramento do mobiliário português”.
Lúcio Costa

O século I¹ da colonização brasileira se mostra em um cenário onde os primeiros colonos portugueses que ali aportaram saídos da sua terra natal em busca de uma nova vida, deram início a uma sociedade agrícola primeiramente adaptando-se às formas de trabalho do povo indígena aliada a iniciativa de se produzir e estabelecer uma colônia. Enquanto o português que ia para terras do oriente em busca somente da extração de riquezas e negócios voltando depois para sua pátria, o português que aqui se estabelecia procurava fincar realmente suas bases pretendendo dar continuidade a vida na nova terra. Pedro Calmon comenta sobre esse momento da seguinte forma: “Até então, nenhum outro povo fora tão longe granjear culturas, instalar indústrias, enraizar-se num país remoto e desconhecido - “a terra de Santa

1

Pedro Calmon no seu livro “A História Social do Brasil” refere o século I ao início da colonização portuguesa no Brasil.

Cruz pouco sabida”. Enquanto o português da Ásia voltava, opulento; o do Brasil ficava, fixado pelo latifúndio” (CALMON, 2002).

Quanto ao processo de adaptação à nova terra dos primeiros povoadores europeus, Pedro Calmon (Tilde Canti p.60) comenta que a influência dos índios e sua descendência sobre os que vinham de fora foi de maneira a adequar-se mais facilmente aos costumes locais e completa dizendo que o Brasil do século I do descobrimento é euro-indígena.

A ideia de se estabelecer o conceito de unidade colonial era sempre reforçada. O ideal de uma América portuguesa unida e homogênea fazia parte da vontade do colono que também trouxe a cana de açúcar para aqui plantar e deixar o trabalho árduo do processo de plantio até a transformação do chamado ouro branco nas mãos do escravo africano, o chamado “maciço brasileiro” além de extrair ao máximo o pau de tingir, conhecido como pau brasil, voltando as naus para Portugal abarrotadas dessa preciosa madeira.

Devido às guerras napoleônicas que forçavam a vinda da família real para o Brasil, o século XIX foi de grande importância e também de mudanças significativas no que se refere à história do mobiliário brasileiro. Através da abertura dos portos, D. João VI adotou uma série de medidas no cenário nacional como o livre comércio com as chamadas “nações amigas”. Assim o Brasil aumentou nitidamente as importações de vários produtos, dentre eles, o mobiliário. Mais tarde, outros países como a França, a Alemanha e os Estados Unidos também exportariam vários dos seus produtos para o Brasil.

A chegada da Missão Artística Francesa imbuída em promover e instruir as artes e ofícios, ou seja, imprimir ao ensino artístico orientação pedagógico-metodológico, incentivou marceneiros, artistas e comerciantes encorajados a se estabelecerem na capital promissora que era o Rio de Janeiro. Vale destacar dois artistas que fizeram parte da Missão Francesa: Nicolas-Antoine Taunay que era pintor francês de grande destaque na corte de Napoleão Bonaparte e considerado um dos mais importantes da Missão Francesa, e Jean-Baptiste Debret que foi chamado de “a alma da Missão Francesa”. Ele foi desenhista, aquarelista, pintor cenográfico, decorador, professor

de pintura e organizador da primeira exposição de arte no Brasil em 1829. De sua coleção destaca-se a chamada Viagem pitoresca ao Brasil, uma coleção composta de três volumes totalizando 150 ilustrações onde ele retrata e descreve a sociedade brasileira. Seus temas preferidos são a nobreza e as cenas do cotidiano brasileiro e suas obras nos dão uma excelente ideia da sociedade brasileira do século XIX.

A elite de então consumia todos os tipos de mobília, em sinal de poder e de ostentação. Tudo que estava em voga era adquirido, do essencial ao supérfluo. A “europeização” já estava maculada onde apenas as condições do país divergiam das condições européias.

Dentro desse contexto, a primeira metade do século XIX assimilou o estilo neoclássico de maneira tardia, e mais tarde vieram os móveis franceses dos estilos diretório e império, os móveis ingleses dos Adam, Sheraton, Hepplewhite e Regência, o estilo alemão Biedemeier e Thonet (figura 1); esta última fazendo muito sucesso na época.



Figura 1. Cadeira Thonet
[www.tipografos.net]

Devido a grande importação e a grande variedade de estilos apresentados no país, originaram-se produções próprias como o Sheraton Brasileiro, o D. João VI e o Beranger.

O que torna evidente nessa época é que existia uma mistura de estilos de fora traduzidos no móvel que até então não apresentava sinal algum de nacionalidade.

1.3 – PORTUGAL: INFLUÊNCIAS MARCANTES

Entre 1500 e 1700, Portugal passou por um período de influências externas com importações vindas de diferentes lugares como a China, Índia, Génova, Flandres e Espanha resultando em um mobiliário pesado e bastante rebuscado.

Até princípios do século XVIII, a influência árabe se faz presente no móvel português traduzida por alguns elementos como a técnica do alfarge que empregava o encaixe ou união de tábuas sem o uso de pregos ou cola.

Com a descoberta do caminho para as Índias em 1498 e para a China em 1516, Portugal se tornou o primeiro país a ter contato com o oriente, e absorver suas influências. Dos estilos árabe e gótico já incutido, os portugueses passaram a também usar elementos náuticos como cruces, esferas, flâmulas, elementos estes de caráter oriental além de adquirirem a técnica de envernizar dos chineses conhecida como charão, e a laca, que era um verniz fosco e que depois essas técnicas foram incorporadas em alguns móveis com aplicações de adornos em dourado.

Da Índia, Portugal absorveu um tipo de composição geométrica que consistia em preencher os espaços vazios com embutidos em cores e incrustações de marfim, madrepérola, ébano, além de torneados em forma de bola, balaústres e aplicações de metal. Com todas essas influências surge o estilo chamado Manuelino, na época do reinado de D. Manoel I (1495-1521) e Portugal passa a ser reconhecido exportando suas peças para a Europa, principalmente para a Inglaterra.

1.3.1 – LUÍS XV, ROCALHA OU ROCOCÓ (INÍCIO DO SÉCULO XVIII ATÉ 1770)

Nesta época, no cenário mundial, mais precisamente na França, existia o predomínio dos móveis grandes e exageradamente decorados que remediavam ao aspecto de luxo bem próprias do estilo Luís XIV.

Nesse contexto, aparece um mobiliário de menor porte, mais leve e de ornamentação mais delicada, de forma assimétrica, estilo mais livre e formas sinuosas. Também se evidenciavam motivos florais, assim como elementos dourados e prateados, aplicações em bronze e entalhes nas superfícies dos móveis em forma de volutas.



Figura 2. Cadeira em estilo Luis XV
[www.moveisluisxv.blogspot.com]

Outro aspecto novo e também muito usado no mobiliário da época foi a forma cabriolé, que era o encurvamento das pernas da cadeira em forma de garra, de peão ou dedal.



Figura 3. Canapé em estilo Luis XV. Detalhe para os pés em forma cabriolé

[www.moveisluisxv.blogspot.com]

Mesmo sendo considerado o estilo Luís XV como sendo de transição, ele representou significativamente por não pensar isoladamente cada peça e sim obedecendo a um conjunto de peças em relação ao ambiente disposto. É nessa época que surgem nos ambientes fazendo contraponto com as cadeiras e poltronas, o canapé, que era um tipo de sofá onde duas ou mais cadeiras eram unidas formando um conjunto.

1.3.2 – CHIPPENDALE

Discípulo dos Adam, Thomaz Chippendale elaborou uma nova versão do neoclássico unindo elementos do rococó francês, do neogótico e também inspiração de caráter oriental. Essa fusão de estilos bem peculiar atraiu a atenção da nobreza e da burguesia da época no período de 1760 a 1790, tornando um estilo bem aceito não somente na Inglaterra mas também fora dela.

Dentre as diversas peças desenvolvidas por Chippendale se destacam os armários, com sua parte de cima em forma de pagode chinês, as cadeiras de espaldar retangular e geralmente com pernas em forma de cabriolé com pés em forma de bola ou garra, ou até pernas imitando o bambu remetendo ao estilo oriental.



Figura 4. Cadeira estilo Chippendale
[www.historiadomobiliario.blogspot.com]

Na decoração, além da laca, o uso do dourado e do verniz, elementos de caráter oriental como os entrelaçados chineses são também utilizados e também os rendilhados de estilo gótico e a lira neoclássica.

1.3.3 – HEPPLEWHITE

George Hepplewhite mesmo sofrendo influências dos Adam e de Chippendale, apresentou um estilo mais simples e delicado. Os espaldares de suas cadeiras eram menores em forma de escudo ou de coração onde também variava a forma das pernas da cadeira deixando as da frente retas ou em forma de cabriolé e curvando as de trás utilizando muitas vezes a simplificada forma do dedal.



Figura 5. Cadeira estilo Heppewhite
[www.arqbrasil.com.br]

Além do símbolo do príncipe de Gales que consistia em três plumas de avestruz muito utilizadas por ele nos elementos decorativos, Hepplewhite incorporou outros elementos como medalhões, rosário de pérolas, laços de fita, elementos estes de estilo rocalha ou rococó. Estes elementos eram então esculpidos nas costas das cadeiras, nas faixas centrais.

1.3.4 – SHERATON

A preocupação em buscar soluções originais na busca de uma maior racionalização e função ao móvel fez Thomaz Sheraton o mais original criador de seu tempo. Mesmo sofrendo influências do neoclassicismo e de Hepplewhite; Sheraton dotado de grande domínio da técnica construtiva, do desenho, e da perspectiva, desenvolveu peças de linhas retas, simples, deixando os ornamentos como detalhes, valorizando deste modo a peça instaurando um novo conceito ao móvel.



Figura 6. Mesas estilo Sheraton
[www.sobreosentar.blogspot.com]

1.3.5 – ESTILO D. JOÃO V (1706 – 1750)

No reinado de D. João V (1706 a 1750), os portugueses buscaram como maior influência o estilo inglês, mais precisamente o Queen Anne. Com a busca de uma identidade ao móvel lusitano aliada à influência inglesa, o estilo nacional-português foi aos poucos se modificando criando-se um outro estilo que se chamou D. João V.

No lugar dos móveis pesados e de aspecto rígido característico dos estilos anteriores, foi dado lugar a um mobiliário mais leve e de melhor acabamento.

Em relação aos elementos decorativos e ornamentos, foi utilizado pés em forma de patas de animal sobre bola, entalhes recortados mais profundos e mais trabalhados, volutas, conchas estilizadas. Folhas de acanto arredondadas eram alternadas com figuras de pássaros ou figuras humanas e o feixe de plumas que figurava também no móvel.



Figura 7. Cadeira estilo D. João V
[www.tntarte.com.br]



Figura 8. Comoda de barriga estilo D. João V
[www.tntarte.com.br]

Houve também uma certa influência do estilo Chippendale fazendo com que o móvel português fosse aos poucos dando lugar ao rebuscado estilo barroco e no final do

reinado de D. João V, convencionou-se chamar de um período de transição onde o rococó do estilo francês de Luís XV se mistura ao rococó do estilo D. José I.

1.3.6 – ESTILO D. JOSÉ I (1750 – 1777)

Devido a um terremoto que atingiu Lisboa no início do reinado de D. José I em 1755 e frente à urgência em reerguer a cidade, os móveis começam a ser executados primeiramente para suprir as necessidades mais urgentes, sendo feitos de maneira mais simples e com menos entalhes. Esse estilo ficou conhecido como D. José I ou Pombalino, mesmo sendo uma continuidade do estilo D. João V, mas apresentava suas peculiaridades pelas linhas mais discretas e suaves.



Figura 9. Cadeira no estilo D. José
[www.andremachado.com.br]

O estilo Chippendale se fez presente nos espaldares das cadeiras e aos poucos a influência francesa foi aos poucos fazendo parte do móvel português como a talha rasa assimétrica, folhagens, laços de fita, rosário de pérolas, entre outras fez com que a fusão de características inglesas e francesas frente a elementos de repertório português refletisse em um estilo bem peculiar na época.

1.3.7 – ESTILO D. MARIA I (1777 – 1792)

Embora houvesse um predomínio francês do estilo Luís XVI até meados do século XVIII, a influência inglesa volta a imperar no móvel português filtrando elementos de estilo neoclássico inglês, como linhas retas, proporcionalidade, delicadeza nas formas e ornamentos. Mesmo se encontrando em processo de transição iniciado durante o reinado de D. José I e dando continuidade no reinado de D. Maria I, o mobiliário português por ter sofrido muitas influências durante todo o século XVIII, foi aos poucos perdendo elementos de caráter nacional dando lugar a elementos importados que estavam em voga agravando ainda mais após a chegada da família real no Brasil.



Figura 10. Meia comoda estilo D. Maria
[www.mcantiguidades.com.br]

1.4 – INTRODUÇÃO DO MÓVEL MODERNO NO BRASIL

Entre as décadas de 20 e 30, o Brasil passa por uma fase obscura, exportando muita matéria-prima e importando produtos com características estéticas do século passado. O país ainda consumia um padrão europeu já ultrapassado, vindo da Inglaterra e França, e não tinha contato com os novos movimentos de vanguarda que afluíam na Europa.

Ainda sob os efeitos do Ecletismo e do Art Nouveau, móveis encomendados em função da crescente demanda eram produzidos no Liceu de Artes e Ofícios. Além de móveis de qualidade, O Liceu formava mestres capacitados.

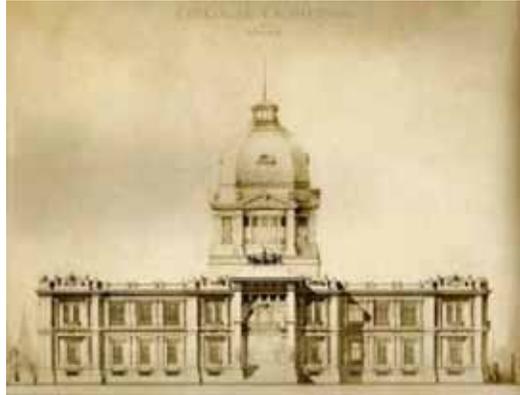


Figura 11. O Liceu de Artes e Ofícios
[www.jornallivre.com.br]

É importante lembrar da primeira experiência da racionalização da produção do móvel no país. Trata-se da Cama Patente (figura 12) de autoria de Celso Martinez Carrera (1884 - 1955). Certamente foi um marco importante no segmento do mobiliário nacional. Esse projeto trouxe mudanças significativas em se falando nos padrões construtivos de execução e projeto da época.



Figura 12. Cama Patente
[www.madeiraemforma.blogspot.com]

O sentimento de nacionalismo já começava a dar seus primeiros passos no início do século XX, época em que já havia o interesse de se criar uma identidade própria, baseada no retorno às raízes culturais do país, rompendo o vínculo com os demais movimentos em voga.

A semana de arte de 1922 sinalizou a modernidade com a intenção de trazer uma

nova concepção artística frente aos movimentos de vanguarda européia, voltando-se à realidade nacional e assimilando à sua essência. E foi nesse contexto que o Art Déco incorporou elementos naturais inspirados nos índios Marajoara e figuras da fauna e flora, promovendo a transição do Ecletismo para o Modernismo.

A transição do mobiliário eclético para o moderno se fez inspiradas nas linhas retas e nas formas geométricas do Art Déco. Um exemplo disso é Mario de Andrade, um dos maiores representantes do Modernismo no Brasil e que desenhou alguns móveis para a sua residência. John Graz, Lasar Segall e Warchavchick também deram suas contribuições ao movimento moderno na época.

Com todas essas mudanças acontecendo no cenário nacional, o arquiteto Lúcio Costa, comentando sobre a evolução do mobiliário brasileiro, critica a ainda assimilação nossa ao ecletismo, alertando de maneira dura a sua preocupação urgente em se estabelecer uma estética própria em lugar das produções do chamado “falso Modernismo”.

Foi na década de 50, época conhecida como “desenvolvimentismo” em que todos acreditavam no progresso do país, que o mobiliário começa a tomar fôlego. Com o aparecimento das primeiras empresas do ramo que enfim aos poucos abriam espaço para o designer local que antes se limitava a uma produção de caráter artesanal.

É nesse contexto pois que artistas como Joaquim Tenreiro, Lina Bo Bardi, Michell Arnault, Sérgio Rodrigues, entre outros, surgem no intuito de se criar uma nova identidade ao móvel nacional contribuindo dessa maneira na história do design nacional do móvel.

CAPÍTULO 2

CULTURA MATERIAL E IMATERIAL BRASILEIRA

“Quando este novo design brasileiro, após sua maturação e de modo espontâneo, entrar realmente em linha de produção, a cultura material brasileira muito ganhará em expressão e reconhecimento. Sem esquecer, é claro, do profícuo reflexo para a competitividade local e do ganho de mercado que proporcionará lucros e benefícios às empresas e ao próprio país. O país obterá ganhos através da exportação de bens e artefatos industriais, ao invés da exportação da simples matéria-prima, com pouco ou quase nenhum valor agregado”.

(DIJON, 2006).

SOBRE CULTURA MATERIAL:

(Ono,2006) Diz que a cultura encontra-se intimamente ligada ao processo de formação das sociedades humanas o que envolve o desenvolvimento dos indivíduos e grupos sociais, expressando sua linguagem, seus gestos e comportamentos afirmando que a partir do momento em que o homem passou a interferir no espaço natural pela criação de seus artefatos, imediatamente passou a interagir na sua constituição e segue dizendo que a tríade natureza, desenvolvimento e a cultura do ser humano configuram-se como processos que não se separam, sendo essa relação fundamental para o aparecimento dos símbolos, da linguagem, da comunicação, das práticas dos indivíduos e sociedades. Ono conclui que para o entendimento do papel do design no desenvolvimento de artefatos é fundamental a discussão sobre cultura, identidade de indivíduos e grupos sociais.

A respeito da cultura material brasileira, Dijon diz:

“É evidente que o novo modelo de design que começa a se estabelecer, fruto deste constante encontro multiétnico, multiestético e multicultural no Brasil, não se apresenta de forma equilibrada e uniforme, mas singularmente de maneira acrobática e fluida. Um contínuo processo de adequação ao novo, um verdadeiro laboratório cujos melhores resultados ainda não se encontram em forma de artefatos industriais, mas ainda como propostas projetuais, isto é: ideias. Quando este novo design brasileiro, após sua maturação e de modo espontâneo, entrar realmente em linha de produção, a cultura material brasileira muito ganhará em expressão e reconhecimento. Sem esquecer, é claro, do profícuo reflexo para a competitividade local e do ganho de mercado que proporcionará lucros e benefícios às empresas e ao próprio país. O país obterá ganhos através da

exportação de bens e artefatos industriais, ao invés da exportação da simples matéria-prima, com pouco ou quase nenhum valor agregado”. (DIJON, 2006).

Desde os anos sessenta que o design brasileiro adotou como referência o modelo racional-funcionalista moderno de maneira a levar o país à industrialização mas que na prática dificultou a inserção dos ícones da cultura local brasileira em sua cultura material e em seus artefatos industriais (Dijon,2006).

Uma das principais funções do designer é estar em total sintonia com o produto em que ele irá desenvolver. O designer ao projetar um determinado produto determina que parâmetros vai utilizar para se chegar a um produto final que irá satisfazer da melhor forma o usuário. (Lobach,2001) comenta que no processo de configuração de um produto o designer deve conhecer as múltiplas necessidades e desejos dos usuários e grupo de usuários para que se possa adequar as funções do produto da melhor maneira a cada caso.

O autor destaca três funções essenciais que devem ser incorporadas no processo de configuração do produto: função prática, função estética e função simbólica.

Lobach diz que a função prática se situa no campo fisiológico no nível orgânico-corporal, ou seja, atende às necessidades fisiológicas do usuário.

A função estética é a relação entre o produto e o usuário no campo sensorial e psicológico, ou seja, tem como objetivo atrair o interesse do consumidor tornando-se então o segundo princípio da configuração de produtos.

A função simbólica se determina pelos aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso. O autor explica que estamos constantemente rodeados de símbolos e que estes fazem parte de nosso espírito humano possibilitando por intermédio da capacidade espiritual humana, fazer associações com as experiências passadas e complementa dizendo que a função simbólica deriva dos aspectos estéticos do produto como forma, cor, tratamento de superfície, etc.

É essencial que o designer de hoje possa otimizar as funções de um produto atendendo as necessidades dos futuros usuários e para isso ele tem que estar consciente de que um produto não é absolutamente viável atendendo exclusivamente às necessidades práticas e sim que ele consiga incorporar outros valores no produto atendendo ainda mais as necessidades e anseios do consumidor. Lobach (2001) lembra que as relações designer industrial - produto industrial e as relações de usuário com o produto industrial constituem processos de dinâmica constante sujeitos consequentemente a constantes mudanças de conceitos, normas e estímulos subjetivos havendo com isso o cuidado do designer em não somente se limitar ao âmbito estético do produto e sim às relações entre pessoas e objetos.

Evidenciar a importância de um pré estudo de caso assim como uma pós análise do produto concebido tendo em vista o grande número de informações que o profissional absorve durante o desenvolvimento do projeto é de vital importância.

Dijon também comenta que essa falta de unicidade não é devido à falta de cultura e sim do seu excesso, ou seja, a demanda de interação entre culturas e diversidade de influências foi mais rápida do que a institucionalização de um modelo único.

Portanto o grande desafio proposto é justamente transformar essa grande avalanche de informações culturais e influências vindas de uma forte miscigenação de raças em um modelo que dê equilíbrio e que lhe confira harmonia estética e estésica aos bens de uma cultura material provenientes de uma cultura múltipla.

SOBRE A CULTURA IMATERIAL:

O designer industrial tem que ir além dos resultados e das pesquisas de mercado estando sempre à frente projetando o futuro atento às necessidades do consumidor, buscando também em outras fontes como a antropologia, a sociologia, a psicologia e outras ciências no intuito de ter um maior embasamento teórico para seus projetos, ou seja, o enfoque subjetivo e teórico como diferencial e não somente os fatores objetivos de projeção (Dijon,2007).

(Reis,2008) aborda a questão da relação homem x objeto citando o cognitivista Daniel Dennett que considera que os artefatos estão sujeitos às interpretações e críticas como sendo obras de arte por estarem condicionados às intenções humanas, o que Dennett chama de “hermenêutica dos artefatos”, defendendo que a mente humana relaciona-se: uma postura de design quando lida com artefatos, uma postura física para objetos naturais brutos e uma postura intencional para mentes. No caso da postura de design é atribuído ao artefato uma intenção imposta pelo designer em que se resume na imediata identificação da função do produto como por exemplo uma lança ou um telefone.

O autor diz ainda que o homem se difere das demais espécies pela capacidade de lidar com o abstrato, o subjetivo, havendo construído uma sociedade em relações simbólicas e nas mais diversas culturas humanas, afirmando que a simbologia desempenha um importante papel na relação homem x matéria seja na interação com a natureza ou seja pelo desejo de um objeto de consumo.

De acordo com Deserti, *“A ideia que um produto não seja simplesmente um bem material, mas que possua um conjunto de características imateriais, leva ao desenvolvimento do conceito de sistema-produto. Para sintetizar as definições de vários autores, o sistema-produto representa o conjunto de características materiais e imateriais associadas”* (DESERTI, Apud Dijon,2006).

Perguntado como ele vê atualmente o design brasileiro, Dijon de Moraes diz:

“Hoje eu ando mais contente com o design brasileiro, no sentido que vemos mais presentes na atualidade os elementos, ícones e signos da nossa própria cultura mestiça e plural. Nesse sentido, poderíamos dizer que o design brasileiro evoluiu bastante, mas, por outro lado ainda é muito lenta a inserção deste novo design nas indústrias do país. O Brasil já produz uma boa referência estética e se diferencia através da inovação, mas a maioria acontece em nível de protótipos e em propostas conceituais em concursos da área. É ainda muito tímida a aplicação e o uso do design na produção industrial em massa. Uma das poucas exceções é a moda brasileira, onde já existe uma maior sinergia entre os estilistas e os produtores”.

Sobre as características do design contemporâneo, Dijon diz que são: A busca pela simplificação formal em equilíbrio com a qualidade produtiva; a aplicação dos fatores semânticos e sensoriais, isto é, o produto deve comunicar-se de forma afetiva e emocional com o seu usuário; a capacidade do produto em transmitir rapidamente como devemos utilizá-lo; o respeito à sustentabilidade ambiental; a inserção das características locais e regionais em busca da diferenciação do produto no mercado global; e por último Dijon destaca a última característica como sendo um paradigma para a sociedade que é conseguir projetar um estilo de vida, transmitir uma referência comportamental, inserir valores intangíveis e imateriais nos produtos de produção industrial mostrando que ficou mais complexa a prática do design hoje que no século passado. Hoje o maior desafio do designer é diante do excesso de informações disponíveis saber filtrar para si o que lhe é relevante e decodificar essas informações.

(Kazazian, 2005), Comenta que a relação homem/objeto é determinante para a durabilidade dos objetos por conta das relações que estabelecemos com eles. Com os objetos, nós o carregamos de significação, provocando com isso o prazer de utilizá-lo demonstrando que o imaterial e o intangível está intrínseco no objeto.

CAPÍTULO 3

PROCESSOS DE DESIGN E METODOLOGIAS

“Eis, então, que uma série de qualidades dos designers é parte fundamental de qualquer pensamento e reflexão em torno da possibilidade de se acreditar que exista um método para o design. Eu penso, no entanto, que existam muitos métodos para se fazer design e, em qualquer um deles, o papel e as características do designer são sempre fundamentais”.

Flaviano Celaschi, Metaprojeto, p.XVI, 2010)

Segundo Bonfim (1995), durante o desenvolvimento de um projeto, vários problemas podem aparecer e o designer por mais experiente que seja, não consegue chegar a uma conclusão satisfatória podendo comprometer todo o processo.

O estudo dos fenômenos que ocorrem durante o processo criativo estão embasados na Heurística¹, que tem como fundamento, as técnicas de exploração do processo criativo sob procedimentos como a listagem, a combinação, a abstração, a transformação, entre outros.

Muito utilizado como técnica de liberação da criatividade por não requerer um treinamento específico, o brainstorming² tem a possibilidade de ser aplicado praticamente em qualquer fase do desenvolvimento do projeto demonstrando ser uma ferramenta bastante eficaz, principalmente quando os problemas que apresentam maior complexidade são decompostos em unidades menores, e depois analisados e resolvidos isoladamente. Dependendo da natureza do problema a ser resolvido, o brainstorming pode ser apresentado de maneiras diferentes. Dentre as várias técnicas que são comumente utilizadas, Bonfim (1995), destaca quatro tipos de brainstorming : Brainstorming Clássico, Brainstorming Anônimo, Brainstorming Didático e o Brainstorming Destrutivo/Construtivo.

No Brainstorming Clássico, o objetivo principal é fazer com que um determinado grupo limitado entre quatro e doze pessoas, preferencialmente que não sejam de classes sociais distintas, encontrem ou sugiram novas idéias e soluções de forma rápida e direta. Sob a supervisão de um coordenador e de um relator onde estes registram todas as ideias que venham a surgir durante quarenta e cinco minutos, tempo julgado suficiente para se fazer uma sessão em que algumas regras são levadas em consideração como a liberdade das idéias, a proibição de críticas relativas a alguma idéia, quanto maior o numero de propostas melhor e cada um pode aproveitar a idéia de um integrante do grupo que julgue interessante e aprimorá-la.

Quanto ao Brainstorming Anônimo, os participantes fazem anotações anteriormente à sessão e são lidas posteriormente para o grupo sem identificar os autores de cada ideia.

1 De acordo com o dicionário Houaiss, significa arte e método das descobertas, inventos, etc.

2 Método desenvolvido em 1938 por Alex F. Osborn, um consultor americano em propaganda.

No Brainstorming Didático, somente o coordenador tem conhecimento do problema e este tem o objetivo de conduzir o grupo fornecendo novas informações em cada sessão ou durante.

Por fim, no Brainstorming Destrutivo/Construtivo se pode primeiramente analisar os pontos negativos do produto, sistema ou projeto em questão para depois apresentar as possíveis soluções dentro de um Brainstorming Clássico.

Outro método utilizado para se resolver um determinado problema é o Método 635 em que numa equipe de seis pessoas dispostas em círculo, cada um, munido de um formulário padrão anota três sugestões para um determinado problema num intervalo de cinco minutos. Este formulário é entregue ao participante que está a sua direita lendo o que foi anotado pelo participante e registra mais três possíveis soluções sempre num tempo de cinco minutos. Este processo se repete até que o formulário esteja completamente preenchido.

Durante o século XX, as ciências cada vez mais foram se especializando e se desenvolvendo tornando-se essenciais em diversas áreas de conhecimento, inclusive na metodologia do design em que tem origem na década de 60, mais precisamente na UfG Ulm, onde houve um maior aprofundamento sobre esta questão.

Com o intuito de poder armar um processo de projeto com uma metodologia própria, Christopher Alexander enumerou e se baseou em quatro argumentos:

- Pela complexidade dos problemas de projeto, os mesmos não mais poderiam ser tratados somente de forma intuitiva.
- O Designer não tem capacidade de coletar e nem manipular por si só a demanda da quantidade de informações necessárias para a resolução de problemas de projeto.
- A quantidade de problemas de projeto aumentou consideravelmente.
- A espécie de problemas de projeto vem se modificando de maneira muito acelerada, fazendo-se tornar irrelevante as experiências anteriores.

Durante o processo de desenvolvimento da metodologia do design, foi considerado de maneira errônea que o único objetivo da pesquisa era o desenvolvimento de um método único e restrito para o design. O que não foi levado em consideração nesse aspecto é que tarefas diferentes necessitam de métodos diferentes e qual método deve ser empregado em qual problema, onde se deduz que o esforço metodológico em um projeto de redesign de um produto de menor complexidade é consideravelmente muito menor do que um desenvolvimento de maior complexidade. Havia uma noção de que para que se inicie uma modificação de algo ou de se criar algo novo, é necessário se compreender do que se trata.

No método de Christopher Alexander, ele julgava importante a inserção do racionalismo no design que se baseavam nas ciências formais da matemática e da lógica, dividindo-se os problemas complexos de design em seus componentes buscando depois as soluções.

Löbach em seu livro “Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais”, diz que num processo de criação de um determinado produto sendo ele de maior ou menor complexidade, é também um processo de resolução de problemas, pois o mesmo passa por quatro etapas distintas podendo se entrelaçar durante o trabalho de avanços e retrocessos durante a pesquisa.

Essas etapas são: Análise do problema, em que o designer procura descobrir o problema que será o ponto de partida e motivação para o processo de design, buscando assim propor uma solução para o caso. Dentro dessa primeira etapa, outros procedimentos serão importantes como a coleta de informações que dará ao designer uma maior possibilidade de acerto de acordo com a quantidade de informações relevantes.

A geração de alternativas, que seria um “brain storm” de ideias baseadas nas análises realizadas onde a geração dessas ideias seriam as diversas alternativas possíveis para solucionar o problema em questão.

Avaliação das alternativas, onde nessa fase serão confrontadas todas as possibilidades apresentadas por meio esboços ou modelos preliminares e que a partir dessa avaliação

pode-se encontrar qual a melhor solução para o problema.

Realização da solução do problema, seria a materialização da ideia escolhida normalmente em uma combinação de alternativas que mesmo sendo a alternativa final, deverá ser revista, retocada e aperfeiçoada para então ser avaliado se entrará ou não na linha de produção.

Uma das principais funções do designer é estar em total sintonia com o produto em que ele irá desenvolver. O designer ao projetar um determinado produto determina que parâmetros vai utilizar para se chegar a um produto final que irá satisfazer da melhor forma o usuário. (Lobach,2001) comenta que no processo de configuração de um produto o designer deve conhecer as múltiplas necessidades e desejos dos usuários e grupo de usuários para que se possa adequar as funções do produto da melhor maneira a cada caso.

É essencial que o designer de hoje possa otimizar as funções de um produto atendendo as necessidades dos futuros usuários e para isso ele tem que estar consciente de que um produto não é absolutamente viável atendendo exclusivamente às necessidades práticas e sim que ele consiga incorporar outros valores no produto atendendo ainda mais as necessidades e anseios do consumidor. Lobach lembra que as relações designer industrial - produto industrial e as relações de usuário com o produto industrial constituem processos de dinâmica constante sujeitos conseqüentemente a constantes mudanças de conceitos, normas e estímulos subjetivos havendo com isso o cuidado do designer em não somente se limitar ao âmbito estético do produto e sim às relações entre pessoas e objetos.

Nos anos cinquenta, os procedimentos metodológicos para o desenvolvimento de novos produtos eram praticamente inexistentes e quando existiam, não demonstravam clareza suficiente. A partir dessa falta de procedimentos metodológicos ficou então evidente a necessidade de se buscar e de se pesquisar mais a fundo o desenvolvimento da metodologia. A Alemanha e a Inglaterra seriam considerados os primeiros países a buscar um maior aprofundamento buscando uma metodologia mais coesa e clara. Por isso no início da década de sessenta acontece em Londres a “Conferência de

Métodos Sistemáticos e Intuitivos da Engenharia, Desenho Industrial, Arquitetura e Comunicação” onde estudiosos de renome como Archer e Alexander participaram do evento sendo este considerado um marco no que se diz respeito a novas discussões sobre metodologias, assim como a passagem do designer de produto antes pensado isoladamente passando a figurar de maneira multidisciplinar no desenvolvimento do produto industrial.

Vries (1993) comenta que nos primeiros anos do desenvolvimento das metodologias em design, era comum a crença de que o modelo ideal para processos de design poderia ser encontrado, independente da natureza do problema e do tipo de conhecimento que era utilizado.

O que antes era estabelecido com a possível existência de um método que pudesse ser aceito de maneira geral foi então contestado por alguns estudiosos na década de setenta em que se defendia a variedade de ideias, ou seja, antes os métodos empregados eram seguidos de maneira dedutiva, e os novos estudos se baseavam de modo mais indutivo.

O prisma que antes era então bem limitado em relação às novas metodologias tornou-se bem mais abrangente. Novos conhecimentos são incorporados pelos estudiosos de diversas áreas nesse contexto como estudos ergonômicos, mercado, assim como uma atenção maior ao usuário buscando-se assim elevar o design como uma ciência, apoiando-se é claro nas metodologias científicas.

Evidencia-se que a década de setenta foi bastante importante para o design de maneira a desenvolver metodologias de caráter prescritivo, propondo novos modelos, normas, estruturas mais lineares entre as etapas e feedbacks mais flexíveis.

O movimento da metodologia de design na década de oitenta foi de descontinuação e propagação das mudanças que ocorriam na década de setenta. A oposição ao modelo racional, matemático e determinístico ganhava cada vez mais força, principalmente quando por meio dos pós-modernos, novas tendências de design foram propagadas [BÜRDEK 2006].

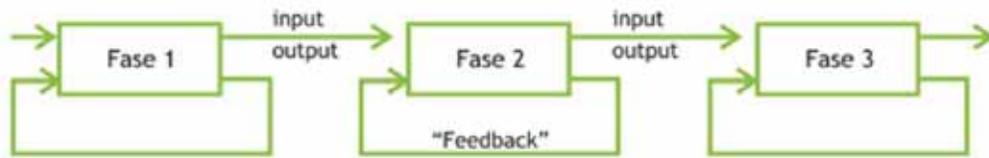
Pode-se dizer que a metodologia de projeto na década de oitenta passa por um estado de transição, em que anteriormente se situava nas ciências naturais passando a transitar e a figurar nas ciências humanas. Entretanto a década anterior desenvolveu em maior quantidade estudos referentes às pesquisas de metodologias de projeto do que a década em questão.

Já na década de noventa ficou evidente buscar novas orientações aos processos de design visto que a era digital estava cada vez mais presente e o mundo tornando-se aceleradamente globalizado. Questões como a usabilidade e interfaces faziam com que o funcionalismo fosse aos poucos saindo de cena dando lugar a temas imateriais. A linearidade do processo também é colocada em prova devido a gama de novos interesses e necessidades do usuário que vai se tornando mais exigente e como consequência, os modelos metodológicos de projeto apresentavam-se exclusivamente prescritivos com estruturas cíclicas e feedbacks determinados previamente pelo autor.

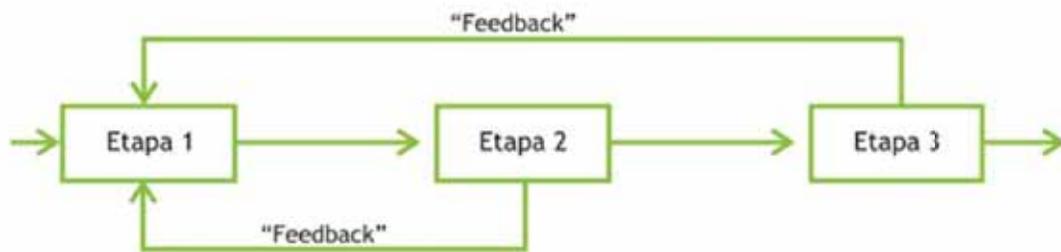
Como dito anteriormente, se pensava que o modelo ideal para processos de design poderia ser encontrado independentemente da natureza do problema e do tipo de conhecimento que era utilizado, o que veio a se tornar uma hipótese falha dando lugar ao design multidisciplinar com equipes de profissionais de diversas áreas. Segundo alguns estudiosos da época, a metodologia não teria fim em si mesma e sim sofreria um processo de adaptação feito pelo designer no intuito de se adequar a cada projeto, servindo de base para outros modelos.

Baseando-se nas definições metodológicas de Christopher Jones, Bonfim (1995) define algumas metodologias chamadas por ele de métodos que auxiliam no desenvolvimento de projetos. Ao todo são oito procedimentos:

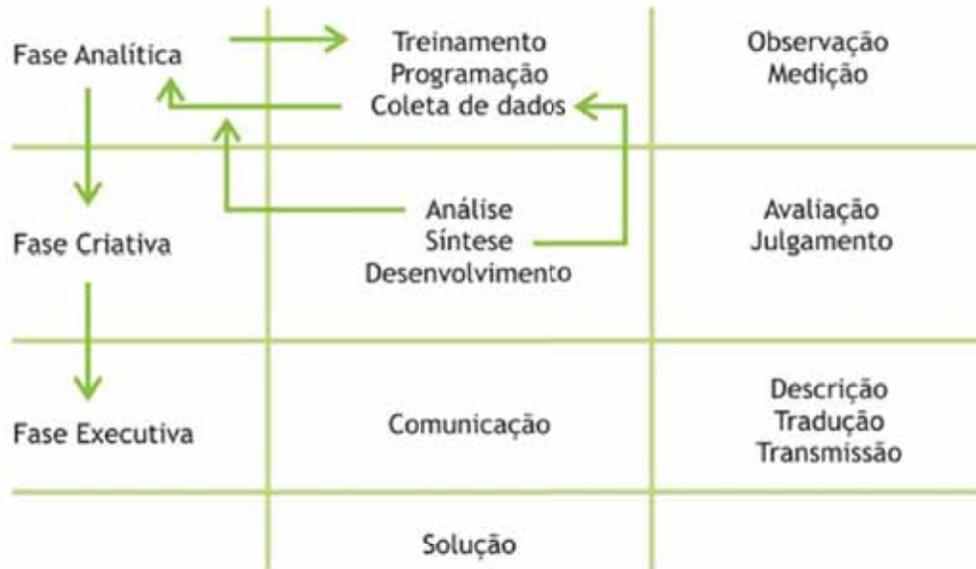
Método Linear: Se compõe em uma sequência de etapas onde o processo de realimentação ou “feedback” quando ocorrer deverá ser feito em cada etapa isoladamente.



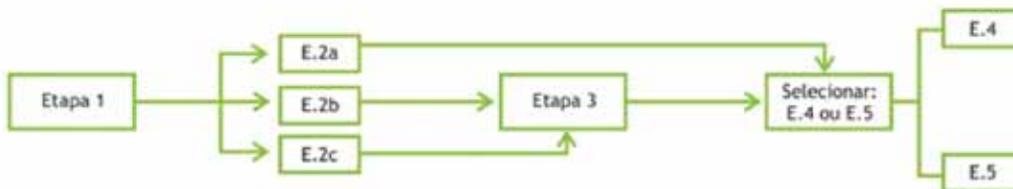
Método Cíclico: Tem como característica principal viabilizar retornos entre as etapas quando o resultado da avaliação não é satisfatório e que exista a possibilidade de retorno a uma das etapas.



Método Cíclico com Retornos Pré-determinados: Bem parecido com o método cíclico, diferenciando-se somente por apresentar pontos de retorno já definidos. Abaixo o método proposto por Bruce Arche



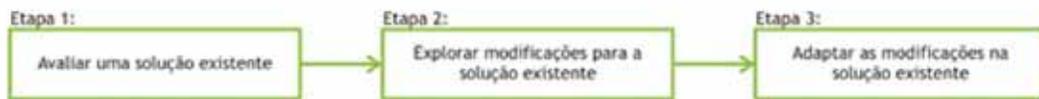
Método de Ramificações: Tem como característica a existência de etapas independentes e que podem ser realizadas em paralelo; mas cada etapa só poderá ser iniciada quando a anterior estiver finalizada.



Método Adaptativo: Tem como principal vantagem a possibilidade de estudar um melhor caminho a ser seguido para a resolução do problema. A primeira etapa é decidida antecipadamente e as etapas seguintes serão regidas em função dos resultados das etapas anteriores.



Método Tradicional: Normalmente utilizado no redesign de um produto onde não haja a necessidade de se propor uma nova solução projetual e sim pequenas alterações no produto existente.



Método Aleatório: Caracterizado pelo não planejamento das etapas e normalmente utilizado para se conseguir diversos pontos de partida em pesquisas independentes. Também não existe uma conexão definida entre as demais etapas.



Método de Controle: Permite avaliar o método empregado no desenvolvimento do projeto de acordo com objetivos estabelecidos anteriormente.



O Metaprojeto estabelecido por Dijon (2006), vai além do projeto, ou seja, ultrapassa as barreiras do ato de projetar. Trata-se de um momento de reflexão disciplinar e de elaboração dos conteúdos da pesquisa projetual. Seria portanto uma reflexão crítica em cima do próprio projeto, baseando-se em um cenário onde aparecem como destaque os fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, materiais, ambientais, sócio-culturais e estético-formais, havendo como princípios, análises e reflexões por meio de prévios recolhimento de dados.

Dijon fala que (1999,p.56),“*tornou-se realmente indispensável o design estar se aproximando das ciências sociais, da sociologia, da antropologia, da psicologia e da filosofia na intenção real de antecipar as necessidades reais do usuário ou grupo de usuários do futuro*”.

A metodologia aplicada até então para o desenvolvimento de produtos tanto nos cursos em design como também colocados em prática pelos profissionais da área traz consigo um formato “engessado” e objetivo. Essa linearidade é fruto de um cenário advindo de elementos e produtos de fácil decodificação e de previsível função. Dijon afirma que esta fórmula funcionou durante um bom tempo mas que não mais atende aos moldes de hoje. Nota-se que durante o processo de globalização até os dias

atuais, os produtos desde então produzidos vêm adquirindo grande valor agregado devido a um cenário complexo e de constantes mudanças. Antes, a configuração estética dos artefatos estava restrita aos limites tecno-produtivas das ferramentas utilizadas pelas indústrias, o que limitava de certa forma o papel do designer na questão da concepção teórica e estético-formal. Dijon argumenta que nos dias atuais, os produtos desenvolvidos estão mais ligados a fatores semânticos, psicológicos e subjetivos e não somente a uma questão objetiva funcional.

Dijon comenta que o velho mote pregado por Louis Sullivan em que *a forma segue a função*, poderia hoje em dia ser reformulado, debatido, renovado, mais condizente e adequado às funções objetivas e subjetivas do consumidor. Dentro deste velho ditado, surgem outros novos, sempre defendidos por estudiosos de diferentes áreas como os semiólogos que pregam *“a forma segue a interpretação”*; alguns estudiosos como Andrea Branzi defende que *“a forma segue a emoção”*, o designer japonês Isao Hosoe deduz que *“a forma segue o bom senso”* e os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira da ,Ovo Design trazem na Poltrona Cadê (figura 13) o conceito de que *“a forma esconde a função”*.



Figura 13. Poltrona Cadê
[www.ovo.art.br]

É importante neste trabalho aqui apresentado discorrer sobre os processos de design na intenção de se poder entender o panorama em que se encontra o estado da arte de modo a verificar suas vicissitudes e similaridades com os profissionais entrevistados.

PARTE 2

ALGUNS DESIGNERS NA SUA CONTEMPORANEIDADE

CAPÍTULO 4

METODOLOGIA DA PESQUISA

“Metodologia é a área do campo das ciências, relacionada à Teoria do Conhecimento, que se dedica ao estudo (criação, análise ou descrição) de qualquer método científico. Quando um estudo procura fundar ou aprofundar a própria base de uma ciência e de seus objetos de estudo, fala-se de lógica das ciências, isto é, epistemologia.

(Alberto Cipiniuk, Denise B. Portinari, Design Método, p.17)

METODOLOGIA DA PESQUISA

De maneira geral, essa pesquisa consistiu na investigação dos processos dos designers contemporâneos de móveis nesses últimos 20 anos. É importante destacar que o trabalho desenvolvido teve como base a relação do designer com a sua obra e na compreensão do seu processo de configuração.

Dada a magnitude da temática abordada, seria despretenciosa a intenção em apresentar o cenário como um todo que pudesse aglutinar o macro contexto. A idéia desse estudo é sim, apresentar uma panorâmica do cenário do design contemporâneo brasileiro e de seu processo de configuração, por meio da representatividade à amostragem selecionada.

Na primeira parte da pesquisa, foi feito um levantamento de campo e conseqüentemente uma pesquisa exploratória sobre o cenário do móvel brasileiro nos últimos 20 anos, onde foram relacionados os profissionais que trabalham com mobiliário. É importante deixar claro que a nossa proposta não é de se estudar aquele profissional que trabalha exclusivamente com um determinado tipo de matéria prima ou que tenha marcenaria própria, visto que o ponto importante a ser investigado é o processo que este profissional utiliza para configurar sua peça e por isso na primeira filtragem se chegou a 71 profissionais que trabalham com mobiliário. Este levantamento foi feito a partir de livros, bibliografia especializada, revistas, periódicos, sites e demais fontes.

No momento seguinte, uma segunda seleção foi realizada tomando como base e instância de legitimação, as amostras e premiações nacionais e internacionais de design. Com base nesse referencial, foram selecionados 22 profissionais aos quais foi aplicado um questionário (ver página de anexos) e entrevistas em primeira mão. Destes 22 profissionais apenas 5 responderam ao questionário (Cláudio Corrêa da Marcenaria Baraúna, Marcus Ferreira da Decameron Design, Morito Ebine, Roberta Rampazzo e André Bastos do Estudio Nada se Leva) e 6 foram entrevistados em primeira mão (Amélia Tarozzo, Julia Krantz, Carlos Motta, Juliana Llussa, André Cruz e Paulo Alves).

Segue abaixo um quadro resumido de levantamento de campo e pesquisa exploratória para um melhor entendimento:

QUADRO RESUMIDO DE LEVANTAMENTO DE CAMPO E PESQUISA EXPLORATÓRIA

PESQUISA EXPLORATÓRIA >>>> PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM COM MOBILIÁRIO >>>> LIVROS, REVISTAS, BIBLIOGRAFIA ESPECIALIZADA, SITES, PERIÓDICOS

71
PROFISSIONAIS ELENCADOS

<p>ALESSANDRO ALVARENGA E SUKA BRAGA ALFIO LISI ÁLVARO WOLMER AMÉLIA TAROZZO ANDRÉ BASTOS E GUILHERME RIBEIRO (estudio nada se leva) ANDRÉ CRUZ ANDRÉ MARX ANDRÉ MIRALDI ARISTEU PIRES ARTHUR DE MATTOS CASAS BABA VACARO BETO GRIEBELER BETO SALVI E TUTI GIORGI CARLOS MOTTA CLÁUDIA MOREIRA SALLES CLAUDIO CORREA (marcenaria baraúna) CRISTIANO RIBEIRO DO VALLE da Tora Brasil DÉLIA BERU EDUARDO BARONI EMZ DESIGN ESTEVÃO TOLEDO ETEL CARMONA FERNANDO JAEGER FLAVIA PAGOTTI FLÁVIO BORSATO E MAURÍCIO LAMOSA GRAÇA KAZAN E LUÍS MÁRIO MOURA GUSTAVO DIAS HERMES EBANESTERIA HUGO FRANÇA ILSE LANG IRMÃOS CAMPANA ISABELA VECCI IVAN REZENDE JULIANA LLUSSÁ JULIA KRANTZ</p>	<p>LEONARDO BUENO LIA SIQUEIRA LIGIA DE MEDEIROS LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA (ovo) LUCIANO DEVIÁ LUIS GALVÃO E MASSIMO BIANCHI (Native original) BETH NEVES MARCIO LEWKOWICZ MARCENARIA TRANCOSO MARCUS FERREIRA (decameron design) MARIA AMÉLIA ZAPATA MARIA CÂNDIDO MACHADO MARIA CRISTINA AZEVEDO, ANA LUISA LO PUMO E DÉBORA EICHENBERG MAURICIO AZEREDO MENDES HIRTH MONICA CINTRA MORITO EBINE RODRIGO CALIXTO (oficina ethos) ORRO & CHRISTENSEN PAULO ALVES PAULO CASTELLOTTI PAULO WERNECK PEDRO DE CASTRO PEDRO MENDES PEDRO PETRY PEDRO USECHE ROBERTA RAMPAZZO RODRIGO FERREIRA REJANNE CARVALHO RENO BONZON RITA VENTURIN ROQUE FRIZZO SÉRGIO FAHRER SÉRGIO RODRIGUES ZANINI DE ZANINE</p>
---	--

PREMIAÇÕES NACIONAIS E INTERNACIONAIS DE DESIGN

22
PROFISSIONAIS ELENCADOS

ENVIO DE QUESTIONÁRIO PARA ESTES 22 PROFISSIONAIS E AGENDAMENTO DE ENTREVISTA EM PRIMEIRA MÃO

PROFISSIONAIS QUE RESPONDERAM AO QUESTIONÁRIO

05

- CLÁUDIO CORRÊA (MARCENARIA BARAÚNA)
- MARCUS FERREIRA (DECAMERON DESIGN)
- MORITO EBINE
- ROBERTA RAMPAZZO
- ANDRÉ BASTOS E GUILHERME RIBEIRO (ESTUDIO NADA SE LEVA)

PROFISSIONAIS QUE PARTICIPARAM DAS ENTREVISTAS EM PRIMEIRA MÃO

06

- AMÉLIA TAROZZO
- JULIA KRANTZ
- CARLOS MOTTA
- JULIANA LLUSSÁ
- ANDRÉ CRUZ

O próximo passo foi definir critérios na análise. Com base nas informações obtidas nas entrevistas e respostas dos questionários, foi possível elencar oito elementos comuns para a análise. São eles: Formação, Processo Criativo, Modos de Produção, Matéria-Prima, Tipologia, Proposta Estética e Influências. A escolha dos elementos de análise foi feita baseada a partir do material coletado, ou seja, das entrevistas em primeira mão e dos resultados dos questionários.

O elemento formação profissional permitiu identificar, dentro da amostragem selecionada, o quadro de profissionais com formação acadêmica em design ou área afins. Essa informação permitiu analisar as diferenças ou similaridades durante o processo de criação de cada profissional.

Sobre o Processo Criativo, foi analisado de que maneira a conhecer o passo-a-passo do processo de cada profissional para a concepção da peça; que partido ele utiliza e de que maneira ele dá início ao seu processo de criação.

Em Modos de Produção, foi analisado o processo de produção propriamente dito, incluindo a infra-estrutura produtiva. Além disso, foi investigado se o designer possuía marcenaria própria, a sua relação com os marceneiros e demais profissionais no chão de fábrica, atelier, ou escritório, as técnicas construtivas que utiliza, uso correto da matéria-prima, utilização ou não de outros materiais para prototipia.

Como o trabalho investiga o processo dos designers, fica evidente a importância em saber qual matéria-prima que o profissional trabalha, pois para cada material envolve conseqüentemente um maquinário específico.

A tipologia apresenta quais produtos aquele profissional desenvolve e conseqüentemente comercializa no mercado seja nacional ou internacionalmente.

A proposta estética é aqui vista como sendo de grande importância pois a peça traduz o estilo do designer. A forma em que a peça acabada se apresenta está intrinsecamente ligada a todo um aprendizado que o profissional adquiriu durante seu processo de formação.

Por fim, foram analisadas as influências que cada profissional tem como referência projetual

Baseado nesses tópicos foi feito um quadro resumo individual para melhor entendimento destas análises que se segue abaixo, lembrando que os quadros na cor verde referem-se às entrevistas em primeira mão e os quadros azuis, baseados nas respostas do questionário.

AMÉLIA TAROZZO

FORMAÇÃO: Arquiteta

PROCESSO CRIATIVO:

A produção de uma peça parte da necessidade do cliente, do mercado ou do fabricante / uso de croquis em um primeiro momento e depois a utilização dos softwares Cad e Rhinoceros / normalmente seus primeiros desenhos já sinalizam a peça final / o protótipo é o produto final / uso eventual de maquetes em papel ou madeira tipo balsa / não existe um processo pessoal, mas coincide com um processo padrão utilizado pela maioria: croquis - projeto técnico - protótipo - produto final.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Utilização de técnicas tradicionais de marcenaria / relação entre designer x marceneiro.

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça e MDF laminado / ainda não tem certificação F.S.C / a compra da matéria prima é feita pelo sistema D.O.F

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Uso da palhinha natural e da palhinha de fibra sintética, além de outros materiais como o vidro e o couro / móvel de aspecto leve, livre de ornamentos e rebuscamentos / utiliza no móvel novo, elementos tradicionais dos móveis antigos de influência portuguesa como os encaixes, a estrutura torneada e o uso da palhinha.

INFLUÊNCIAS:

Arquitetura / Sérgio Rodrigues / Carlos Motta / Joaquim Tenreiro.

ANDRÉ CRUZ

FORMAÇÃO: Publicitário com Especialização em Cinema e Pós em Gestão Empresarial

PROCESSO CRIATIVO:

Tem grande liberdade no processo de criação / gosta de trabalhar com conceitos e quebra de paradigmas / Gosta de trabalhar com a sinestesia e com a psiquê humana / uso de maquetes durante o processo criativo em papel, arame e metal / não existe uma linearidade durante o processo de concepção da peça / o processo criativo depende do briefing da empresa e da complexidade da peça / grande troca de experiências dentro de sua equipe / uso dos softwares Rhinoceros e V-Ray.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Não tem mercenária própria / Trabalha no desenvolvimento da ideia junto com sua equipe e demais profissionais que estão comprometidos com determinado projeto / tanto a equipe como os demais envolvidos no projeto tem liberdade em opinar e dar novas ideias / prioriza as ideias em conjunto e o estímulo em quebrar novos paradigmas.

MATÉRIA-PRIMA:

Experimenta diversos tipos de material / segue uma proposta parecida dos irmãos Campana em buscar e experimentar novos materiais / repertório ilimitado.

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial e acessórios

PROPOSTA ESTÉTICA:

Repertório variado

INFLUÊNCIAS:

Arquitetura japonesa (pela cultura milenar, pelo traço limpo bem pensado, pelas formas) / Moda de vestuário (estilistas que desestruturaram as roupas) / Artes plásticas (em especial à instalações em áreas internas e externas) .

CARLOS MOTTA

FORMAÇÃO: Arquiteto

PROCESSO CRIATIVO:

Busca um processo simples partindo de pré-requisitos básicos como a ergonomia e a finalidade da peça para depois definir a técnica construtiva que irá adotar visando sempre a estética como resultado final / não utiliza softwares em momento algum do processo / o protótipo é o produto final / existe o design autoral e o pedido feito pelo fabricante e que o deixa livre para criar e desenvolver.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Utilização das técnicas tradicionais de marcenaria / relação entre designer x marceneiro / marcenaria própria.

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça / madeiras de redescobrimento (árvores caídas, madeira de demolição, madeiras encontradas na beira do mar ou do rio) como proposta de causar o menor impacto possível / madeiras certificadas pelo F.S.C.

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Vai da robustez ao leve / uso de elementos decorativos em algumas peças (o calango da Mesa Calango e a estrela vazada na Cadeira Estrela) / uso de outros materiais em alguns trabalhos como o couro, o ferro, o bronze e o alumínio / evidencia em suas peças os veios e os nós da madeira / proposta em se fazer um móvel longo e atemporal, desvinculado de modismos.

INFLUÊNCIAS:

Design escandinavo (laminado moldado) / mobiliário Shaker.

JULIA KRANTZ

FORMAÇÃO: Arquiteta

PROCESSO CRIATIVO:

Utilização de 3 linhas: Autoral, Utilitário e Customizado / primeiro se faz os croquis e depois se passa para o isopor (esculpe em escala 1:1) para depois ir para a madeira evitando a perda de matéria-prima / utilização do software Catia para o 3D.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Relação entre designer x marceneiro / utilização das técnicas tradicionais de marcenaria / uso amplo do laminado prensado / uso de madeiras certificadas pelo F.S.C / utiliza apenas materiais obtidos através do manejo sustentável / marcenaria própria / uso do isopor na prototipia.

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça e laminado prensado

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial / Peças de decoração

PROPOSTA ESTÉTICA:

As formas orgânicas predominam em suas obras / formas escultóricas / proposta em se fazer um móvel longo e atemporal, desvinculado de modismos.

INFLUÊNCIAS:

Zanine Caldas, Joaquim Tenreiro, Sérgio Rodrigues, Maurício Azeredo, Sam Maloof, George Nakashima, Morito Ebine, Frank Lloyd Wright, Gaudí.

JULIANA LLUSSÁ

FORMAÇÃO: Arquiteta

PROCESSO CRIATIVO:

Não utiliza qualquer software durante o processo / recorre ao Cad somente para apresentar algum desenho breve a clientes ou arquitetos / seus desenhos iniciais praticamente já definem o produto final / procura desconstruir os conceitos para desenvolver novas propostas de produto / trabalha na marcenaria já em cima da própria peça em escala real / o protótipo já é a peça final.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Relação entre designer x marceneiro / utilização das técnicas tradicionais de marcenaria evidenciando os encaixes aparentes / uso amplo do laminado prensado / uso de madeiras certificadas pelo F.S.C / marcenaria própria.

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça / uso da palhinha / madeiras certificadas pelo F.S.C.

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Proposta em se fazer um móvel longo e atemporal, desvinculado de modismos / móvel de aspecto leve, de linhas retas e pés delgados, livre de rebuscamentos e de ornamentos / procura minimizar o uso exagerado de matéria-prima na intenção de utilizar somente o necessário para a estrutura da peça.

INFLUÊNCIAS:

Conhecimento empírico / Não costuma pesquisar sobre o que se está produzindo para não ser influenciada.

PAULO ALVES

FORMAÇÃO: Arquiteto

PROCESSO CRIATIVO:

Trabalha mais para o consumidor final do que para empresas / uso da intuição no processo criativo / o protótipo é a própria peça final / mesmo a peça estando pronta, ela poderá sofrer alterações futuras / utilização de softwares (Cad e Sketchup) / começa com desenhos e croquis passando pelos softwares e por último o protótipo.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Relação entre designer x marceneiro / utilização das técnicas tradicionais de marcenaria / uso de madeiras certificadas pelo F.S.C / Marcenaria própria.

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça e laminado prensado

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial e acessórios

PROPOSTA ESTÉTICA:

Cronologicamente suas peças iniciais eram mais racionais e concretas e hoje elas são mais orgânicas / peças em madeira maciça de aspecto leve e linhas retas / peças em laminado prensado de aspecto mais orgânico na intenção de se quebrar a estaticidade e dar maior leveza à peça / uso variado de cores e texturas da madeira.

INFLUÊNCIAS:

Conhecimento empírico / Lina Bo Bardi / artistas concretos (tanto na arquitetura como na poesia) / escultura (Ilka de Castro).

ANDRE BASTOS – ESTUDIO NADA SE LEVA

FORMAÇÃO:

André Bastos (Medicina não concluído)
 Guilherme Ribeiro (Formado em Belas Artes em N.Y)

PROCESSO CRIATIVO:

Começa com uma inspiração, um traço, uma ideia, depois trabalha-se o desenho, o protótipo, o produto ter vida própria / uso do software Rhinoceros / o processo se resume em: desenho inicial, discussão com a equipe, apresentação do desenho ao fabricante, acompanhamento do protótipo, venda.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Já têm como padrão entender que cada fabricante tem suas limitações, e que cada peça evoluirá de acordo com as possibilidades tecnológicas e produtivas da indústria. Distó depende a evolução da criação do desenho ao produto final / uso de novas tecnologias como o corte a laser, estampas na fôrmica, impressão no vidro e demais materiais.

MATÉRIA-PRIMA:

Experimenta diversos tipos de material / repertório ilimitado

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Resgate do passado, mais precisamente o período barroco , caracterizado pelo rebuscamento e ornamentos, e que é então traduzido para os dias de hoje nos móveis produzidos por eles.

INFLUÊNCIAS:

Viagens, Galerias de Arte, Exposições, Cinema, Amigos

CLAUDIO CORRÊA – MARCENARIA BARAÚNA

FORMAÇÃO: Arquiteto

PROCESSO CRIATIVO:

Projetam móveis “de arquiteto” utilizando os conceitos, o raciocínio e a mesma abordagem adotadas nos projetos de arquitetura / dá preferência a croquis e desenhos feitos à mão durante o desenvolvimento das peças / utilização esporádica de softwares na reprodução de peças de linha e nas apresentações das peças aos clientes / Utilização de dois processos de configuração das peças / Quando é feito por encomenda o processo consiste em: atendimento ao cliente e respostas às suas solicitações até se atingir ao resultado esperado, e depois é levado à produção / Quando é para peças de linha se segue basicamente a: elaboração de protótipos para aferição de dimensões e relações de conforto, precificação e eventual retorno ao projeto, apreciação da peça diante a clientes e formadores de opinião, lançamento no mercado, acompanhamento do desempenho das vendas.

MODOS DE PRODUÇÃO:

Utilização das técnicas tradicionais de marcenaria / relação entre designer x marceneiro / marcenaria própria como proposta de acompanhamento “in loco” dos projetos desde os desenhos iniciais da prancheta até o produto final, diminuindo assim o tempo de produção.

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça e compensado naval / revestimentos em couro, laminados e tecidos

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial e acessórios

PROPOSTA ESTÉTICA:

Móveis longevos, com preço acessível e que correspondam às necessidades dos usuários / A lógica do projeto arquitetônico é também levada para o mobiliário como a estrutura, o equilíbrio, a resistência dos materiais, conforto, do essencial, sem rebuscamentos, sem decorativismos, modismos e estilismos / Visa como resultado final uma peça que seja enxuta, simples, estrita, livre de ornamentos ou qualquer recurso que traga rebuscamento à peça.

INFLUÊNCIAS:

Arquitetura colonial brasileira / arquitetura vernacular brasileira / arquitetura moderna brasileira e internacional

MARCUS FERREIRA – DECAMERON DESIGN

FORMAÇÃO: Biólogo

PROCESSO CRIATIVO:

Partindo do histórico de trabalhos da sua empresa, utiliza-se como processo: avaliação da linha junto à equipe comercial - determinação de novos ou atualizações de produtos - briefing destes produtos - desenhos iniciais - protótipos - verificação se o protótipo atende só briefing inicial - execução dos produtos aprovados / procura sempre baseado nos seus produtos que tem em linha, verificar se existe algum que está em falta no mercado para então preencher esta lacuna com a colocação de um novo produto ou um redesign de uma peça antiga / utiliza os softwares Cad e Rhinoceros

MODOS DE PRODUÇÃO:

Mão de obra própria na produção de estofados / terceiriza as peças em madeira em marcenarias como a Marcenaria SP

MATÉRIA-PRIMA:

Materiais diversos para estofados e madeira

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Procura desenvolver produtos que atendam às necessidades das pessoas tanto estéticas quanto funcionais

INFLUÊNCIAS:

As pessoas do dia a dia / o cotidiano

MORITO EBINE

FORMAÇÃO: Nivel Técnico em Design de Móveis pela Faculdade Politécnica do Japão

PROCESSO CRIATIVO:

Quando autora, o processo começa por uma ideia inicial que vai sendo amadurecida por meio de rascunhos, croquis e breves protótipos até se chegar a peça final / existem peças que continuam sendo modificadas / pretensão em se chegar à perfeição da peça / utilização do software Catia

MODOS DE PRODUÇÃO:

Marcenaria própria / utiliza materiais como o papel e papelão na prototipia / o protótipo é a própria peça em madeira / algumas peças mesmo que finalizadas voltam para novos ajustes / busca incessante à perfeição / utiliza técnicas milenares de encaixe dispensando o uso de pregos ou parafusos

MATÉRIA-PRIMA:

Madeira maciça

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Móvel de aspecto leve / incorpora elementos ... / acabamento impecável / busca do essencial da forma / mobiliário isento de rebuscamento ou ornamentos.

INFLUÊNCIAS:

John Makepeace, Hans Wegner, Wharton Esherick, Peder Moos.

ROBERTA RAMPAZZO

FORMAÇÃO: Design - Desenho Industrial

PROCESSO CRIATIVO:

Liberdade no processo de criação / quando existe cliente ou empresa, trabalha com base no briefing do cliente / em resumo utiliza como processo: criação de um conceito - desenhos iniciais - desenhos finais - maquete (física ou 3D) - desenvolvimento do protótipo - possíveis correções - peça final - marketing / utiliza como software o Cad / procura trabalhar o lado emocional das pessoas com suas peças / lado conceitual forte em seu trabalho

MODOS DE PRODUÇÃO:

Não tem mercenária própria / procura trabalhar com materiais ecologicamente corretos além de madeiras certificadas / proposta em se fazer sempre algo novo e não repetitivo

MATÉRIA-PRIMA:

Experimenta diversos tipos de material / repertório ilimitado

TIPOLOGIA:

Mobiliário residencial

PROPOSTA ESTÉTICA:

Não há uma uniformidade estética em suas peças / proposta de se fazer peças multi funcionais e que sejam atrativas ao cliente

INFLUÊNCIAS:

Em geral o modernismo e a Bauhaus pelos seus conceitos formais e funcionais

De maneira a complementar os quadros individuais acima postos, foi feito um outro quadro abaixo com todos os profissionais que participaram tanto na entrevista em primeira mão como na resposta do questionário.

QUADRO COMPARATIVO DOS DESIGNERS	Utilização de algum software durante o processo	O protótipo já é a própria peça	Uso do desenho técnico	Uso de croquis	Tem marcenaria própria	Relação Designer x Marceneiro	Existe a troca de experiências entre o designer e demais profissionais	Tem formação na área	Experimentação de materiais diversos	Trabalham com o laminado moldado	Trabalham com madeira maciça
AMÉLIA TAROZZO	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANDRÉ CRUZ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CARLOS MOTTA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JULIA KRANTZ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
JULIANA LLUSSÁ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PAULO ALVES	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANDRÉ BASTOS – STUDIO NADA SE LEVA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
BARAÚNA – CLÁUDIO CORREA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
MARCUS FERREIRA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
MORITO EBINE	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ROBERTA RAMPAZZO	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ SIM ■ NÃO

Baseado nos quadros resumo feitos acima, é possível verificar algumas similaridades e também diferenças entre os profissionais no processo de configuração.

Em relação às similaridades dos profissionais, ficou constatado de que todos eles utilizam os croquis durante o processo de configuração. Também foi unanimidade entre eles a troca de experiências com os demais profissionais envolvidos no projeto.

Um ponto interessante a ser exposto está na questão da formação profissional. Dentre os entrevistados, verificou-se que três deles têm formação atípica na área.

Quanto à experimentação de diversos materiais no processo de configuração, ficou evidente que os designers artífices não se utilizam dessa proposta, priorizando a madeira maciça certificada e também do laminado moldado como elemento constante nas peças executadas. Interessante também perceber que esses mesmos designers utilizam a própria peça como protótipo, executando-a em escala 1:1, enquanto os demais se utilizam de outros materiais na prototipia e fora de escala como forma de análise.

Partindo da análise dos quadros acima, torna-se possível encontrar similaridades nos processos entre os designers analisados na intenção de se apresentar algumas categorizações.

É importante deixar claro que as categorizações apresentadas neste trabalho tem como balizador apenas os profissionais entrevistados em primeira mão e aqueles que responderam ao questionário.

As categorizações apresentadas não impedem dos profissionais figurarem em mais de uma categoria. Para serem criadas, foi levado em consideração o fator expoente de cada designer baseado nas entrevistas.

Abaixo encontra-se um quadro com as categorias elencadas:

CATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS	DESIGNERS
1 ARTÍFICIES	<ul style="list-style-type: none"> - Domínio da técnica tradicional de marcenaria - O protótipo normalmente já é a peça finalizada - Utilização de madeiras nacionais certificadas - Tem marcenaria própria 	<ul style="list-style-type: none"> - Carlos Motta - Julia Krantz - Paulo Alves - Marcenaria Baraúna - Morito Ebine
2 A QUESTÃO DO BRIEFING	<ul style="list-style-type: none"> -O Briefing pode partir tanto da empresa como o designer utilizar de um Briefing próprio partindo da necessidade encontrada no mercado - O Briefing em geral não é engessado dando ao designer a liberdade em opinar 	<ul style="list-style-type: none"> - André Cruz - Marcus Ferreira (Decameron Design) - André Bastos e Guilherme Ribeiro (Studio Nada se Leva) - Roberta Rampazzo.
3 TRAÇOS PARA QUE TE QUERO	<ul style="list-style-type: none"> - O desenho da peça no papel é praticamente o produto que será desenvolvido (primeiros croquis) - Traço livre - Desenho técnico somente utilizado quando pedido por uma empresa, por um cliente ou para uma apresentação que precise detalhar o produto 	<ul style="list-style-type: none"> - Juliana Llussá - Amélia Tarozzo

As categorias serão descritas começando por um breve histórico profissional de cada um. Depois será apresentado o processo criativo utilizado por eles, assim como o seu fator expoente baseado nas entrevistas e nos questionários recebidos.

CAPÍTULO 5

CATEGORIA 1 - DESIGNERS ARTÍFICIES

“A objetivação humana pelo trabalho artístico e artesanal tem claros correlatos no objeto. O objeto realizado manualmente fixa os gestos do artesão. Ao transformar a matéria, o corpo traça o desenho no seu ritmo e nos seus limites. Ao longo do tempo, a mão, o corpo, vão-se amoldando ao trabalho e aprimorando-o”.

(KATINSKY, Apontamentos sobre a arte e a indústria, p. 17)

Para iniciar, é preciso explicar a respeito do porque dessa categoria se chamar assim. Seria aquele profissional que chega a ser saudosista até certo ponto, que levanta a bandeira da madeira brasileira e que tem como forma de trabalho as técnicas de encaixe tradicional. Ali, junto as serras, Tupias, plainas, tornos e demais máquinas que conhece, faz do maquinário a extensão do seu próprio corpo; conhece intimamente o que cada máquina ou equipamento é capaz de executar na madeira.

Expõe a beleza da madeira brasileira em sua forma natural com seus veios, nós, cores, com superfícies irregulares ou lixadas com primazia na intenção de se mostrar a matéria-prima em diversas formas, variedades e possibilidades.

O domínio da técnica apurada da marcenaria dá a possibilidade ao designer de produzir peças em escala real, sem a necessidade do recurso do uso de prototípias em outros materiais como forma de análise e avaliação durante o processo.

Estes designers considerados artificiais preferem o trabalho dentro da marcenaria sentindo a profusão dos cheiros do angelim, da andiroba, do cedro, do amendoim, do roxinho, do vinhático, etc. Uma mistura emanada da nobre matéria prima que será transformada em verdadeiras obras.

Figuram nessa categoria os designers Carlos Motta, Júlia Krantz, Paulo Alves, Morito Ebine e a Marcenaria Baraúna representada aqui pelo arquiteto Claudio Corrêa.

É importante deixar claro que outros profissionais que foram entrevistados também poderiam estar fazendo parte desta categoria. Mas como estamos buscando as similaridades de cada designer durante o processo de configuração baseado nas entrevistas, surgiram conseqüentemente outras categorias em que estes serão apresentados.

DESIGNERS DA CATEGORIA

CARLOS MOTTA - POR UM DESIGN SINCERO

“Com os caiçaras, aprendi o nome dos pássaros, dos peixes e mais do que tudo, aprendi a me aproximar do âmago e do purismo da vida. A vida se expressando de maneira simples e básica. O belo não é somente observado, é vivido e incorporado. Não há intelectualidade”.

(texto extraído do seu site www.carlosmotta.com.br)



Figura 14. Fachada do ateliê de Carlos Motta

[Foto do autor]

Arquiteto de formação pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo Brás Cubas (FAUBC), Carlos Motta é referência importante no cenário do design de móveis brasileiro.

O mar entrou em sua vida e nunca mais saiu. Além de surfar e pescar, que são até hoje suas grandes paixões, costumava recolher os pedaços de madeira que o mar trazia e dali construía o que hoje é também um de seus maiores prazeres: o móvel, mais precisamente em madeira.

Carlos Motta defende ferrenhamente a utilização da madeira de maneira responsável e coerente. Saber utilizar madeiras certificadas, de reflorestamento e de redescobrimto, as chamadas “*Rediscovered Wood*”¹. Nessa intenção ele

1 Madeira de redescobrimto

desenvolve algumas linhas com essa extraordinária matéria-prima antes ignorada e hoje comercializada como uma jóia bruta, Carlos Motta conseguiu desenvolver algumas peças para uma sequência de exposições (figuras 15, 16, 17 e 18); algumas delas são únicas e outras podem ser reproduzidas em pequenas quantidades.



Figura 15. Mesa Baixa Jaraguá
[MOTTA, 2010]



Figura 16. Escrivaninha Horizonte
[MOTTA, 2010]



Figura 17. Poltrona Giratória Radar
[MOTTA, 2010]



Figura 18. Banco Madacarú
[MOTTA, 2010]

Para Carlos Motta, o móvel tem que ser atemporal. Ele produz na intenção de que aquela peça dure muito tempo e que a mesma possa se adequar a ambientes de diferentes épocas :

“A ideia é que essas peças sejam muito longevas em termo de durabilidade e que durem muito; então está muito desvinculado de modismo. É realmente uma peça utilitária para ser longeva na

qualidade construtiva, que ela seja duradoura e que esteticamente ela não esteja vinculada a um momento. Ela tenha um purismo em que possa se encaixar em qualquer época”².

Carlos trabalha com algumas linhas intituladas: Atelier, Flecha, Astúrias, Cajú, Cambury, Guaiúba, Parati, Sahi, São Paulo, Saquarema, além da linha institucional e da linha especial . Ele diz que seu processo de configuração é bem simples, partindo sempre de alguns pré requisitos como a ergonomia e também o objetivo final daquela peça, pois para cada postura que a peça exige, a cadeira por exemplo, a ergonomia acaba por definir o partido.

“Definido o partido, escolho a técnica construtiva que eu vou adotar para construir, pra dar forma a essa postura que eu estou procurando. E o resultado final disso tudo é a estética, eu nunca parto da estética. É sempre um resultado final de um conjunto... É um processo que é muito honesto, muito sincero e que acaba gerando uma estética sincera”³.

Carlos Motta faz parte de um grupo de profissionais que prefere a prancheta do que recorrer à tecnologia e utilização de softwares para desenho. Ele se intitula como um “não eletrônico” desenhando sempre as suas peças na prancheta e entregando a peça acabada junto com o desenho ferramental: “...Vou sem dúvida acompanhando, mas o principal, o resultado final, eu entrego em tridimensional”⁴

Sobre a sua relação com os demais profissionais envolvidos no projeto, ele deixa bem claro que durante todo o processo existe a troca de experiências e que as opiniões dos marceneiros são muito levadas em consideração:

“Todo mundo opina, o que interessa é a opinião de

2 Em entrevista ao autor
3 Em entrevista ao autor
4 Em entrevista ao autor

todo mundo por que somos todos indivíduos, cada um com as suas necessidades muito parecidas, mas difere: um é gordo o outro é magro, um é alto o outro é baixo, um tem um gosto, o outro tem outro gosto... então, essas pequenas nuances vão chegando a um denominador comum, e esse denominador comum é o que é o mais interessante pra nós todos como um conjunto”⁵.

Um dos marceneiros que está a um bom tempo com Carlos Motta é Antônio Carriel de Barros, conhecido por Toninho (figura 19), que trabalha com ele há mais de 30 anos. Toninho participa de todas as etapas de desenvolvimento de uma nova peça, além da prototipia de peças especiais de exposição, o que de fato demonstra total sintonia entre os dois: “... Ele dá uns palpites inteligentes, sacados, superbom gosto, fino, o cara é muito bom. É legal trabalhar com ele” (Carlos Motta e a Vida, p.08)



Figura 19. Antônio “Toninho” Carriel de Barros
[MOTTA, 2010]

Carlos Motta utiliza a própria peça como prototipia executando direto em escala 1:1 demonstrando seu amplo domínio das técnicas em marcenaria:

“Eu acabei de fazer essa poltrona (apontando para uma poltrona ao meu lado). Essa daí é a peça acabada mesmo. Ela vai sofrer algumas pequenas correções e aí vai em frente”⁶.

5 Em entrevista ao autor

6 Em entrevista ao autor

Normalmente a indústria que o contrata para o desenvolvimento de uma nova peça dá o briefing, mas está ciente de que ele tem total liberdade em cima do projeto. Um bom exemplo dessa parceria entre designer e indústria que deu certo foi o desenvolvimento da Cadeira Havaianas (figuras: 41, 42 e 43)

“Foi um prazer e um orgulho muito grande para mim quando vi, aqui em São Paulo, a exposição Ícones do Design, no Museu da Casa Brasileira. Pude ver a cadeira São Paulo (figura 32) lado a lado com as Sandálias Havaianas. Me senti importante”. (Carlos Motta e a Vida, p.170).

Adepto incondicional das sandálias, para ele o desenvolvimento da cadeira foi bastante prazeroso onde ele pôde entender o processo industrial da fábrica e assim poder incorporar os materiais da sandália na estrutura da cadeira como o uso do solado no assento e encosto e as tiras usadas como uma espécie de alça. E o resultado disto foi uma cadeira que ele diz que é para ser “*durável, longa, utilitária e amada*”.



Figura 20. Poltrona Sabre da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 21. Cadeira CM7 com braços da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 22. Cadeira Estrela com braços da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 23. Cadeira Luna da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 24. Cadeira Iporanga com braços da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 25. Cadeira Layla com braços da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 26. Sofá Laranjeiras da linha Atelier
[MOTTA, 2010]



Figura 27. Cadeira Cambury da linha Cambury
[MOTTA, 2010]



Figura 28. Chaise Cambury
[MOTTA, 2010]



Figura 29. Cadeira Flexa em couro da linha Flexa
[MOTTA, 2010]

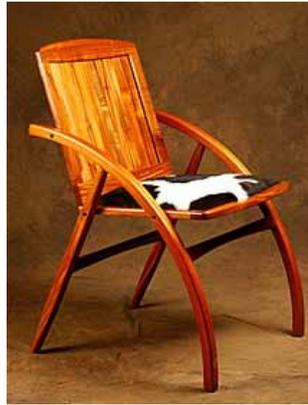


Figura 30. Cadeira Flexa com encosto em madeira da linha Flexa
[MOTTA, 2010]



Figura 31. Cadeira Flexa longa da linha Flexa
[MOTTA, 2010]



Figura 32. Cadeira São Paulo da linha São Paulo
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 33. Poltrona Braz da linha Braz
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 34. Poltrona Astúrias fixa da linha Astúrias
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 35. Poltrona Astúrias de balanço da linha Astúrias
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 36. Poltrona Guaiúba da linha Guaiúba
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 37. Mesa Calango
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 38. Detalhe da mesa Calango
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 39. Poltrona Saquarema da linha Saquarema
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 40. Cadeira com braço da linha Sahy
[www.carlosmotta.com.br]



Figura 41. Cadeira Havaianas
[MOTTA, 2010]



Figura 42. Cadeira Havaianas
[MOTTA, 2010]



Figura 43. Detalhe da Cadeira Havaianas
[MOTTA, 2010]

MARCENARIA BARAÚNA - A ARQUITETURA BRASILEIRA TRADUZIDA NO MÓVEL

“Não nos consideramos inventores ou criadores originais; nem mesmo nos denominamos designers, uma vez que essa palavra, repleta de significados na língua inglesa, acabou por se banalizar no Brasil. Somos arquitetos que projetam móveis”.

(Francisco Fanucci e Marcelo Ferraz em questionário enviado ao autor)

Antes de se tornar a Marcenaria Baraúna, era um escritório de arquitetura chamado Brasil Arquitetura comandados por Francisco Fanucci, Marcelo Ferraz e Marcelo Suzuki, estes dois últimos puderam conviver, assimilar e enriquecer a bagagem profissional trabalhando com Lina Bo Bardi e executar suas primeiras peças em parceria com ela e daí por diante a Marcenaria começou a ser reconhecida no cenário nacional.

Após a saída de alguns profissionais e a vinda de outros, a marcenaria fazia sempre questão de manter a mesma proposta desde o começo que era projetar móveis “de arquiteto” utilizando os conceitos, o raciocínio e a mesma abordagem adotadas nos projetos de arquitetura e conseqüentemente a lógica do projeto arquitetônico é também levada para o mobiliário como a estrutura, o equilíbrio, a resistência dos materiais, do conforto, do essencial, sem rebuscamentos, sem decorativismos,

modismos e estilismos visando como resultado final uma peça que seja enxuta, simples, estrita, livre de ornamentos ou qualquer recurso que traga excessos à peça.

A Baraúna trabalha basicamente com três linhas:

A primeira linha está embasada no mobiliário residencial, criada e desenvolvida pela Marcenaria que vai desde o mobiliário de interiores e de exteriores, como também às linhas especiais e básicas e acessórios para casa.

Uma segunda linha intitulada “Estúdio” tem como proposta o atendimento personalizado e também o desenvolvimento de projetos com exclusividade para cada cliente e atende desde o móvel residencial ao institucional.

A terceira linha atende a uma linha para escritórios.

Basicamente são utilizados dois tipos de configuração das peças: quando é feito por encomenda, o processo consiste da seguinte forma e ordem: atendimento ao cliente e respostas às suas solicitações até se atingir ao resultado esperado, e depois é levado à produção. Quando é destinado à peças de linha, o processo é seguido da seguinte maneira: elaboração de protótipos para aferição de dimensões e relações de conforto, precificação e eventual retorno ao projeto, apreciação da peça diante a clientes e formadores de opinião, lançamento no mercado, acompanhamento do desempenho das vendas.

Claudio Corrêa, um dos arquitetos colaboradores da marcenaria logo no início do questionário consegue mostrar que os profissionais da marcenaria pensam e executam como um conjunto, em sintonia mútua, e começa assim: *“Vou tratar a figura do entrevistado como sendo a Baraúna como um todo pois somos um conjunto de projetistas”*



Figura 44. Cadeira Filó
[www.barauna.com.br]



Figura 45. Poltrona Filó
[www.barauna.com.br]



Figura 46. Cadeira Bárbara
[www.barauna.com.br]



Figura 47. Cadeira Cambuí
[www.barauna.com.br]



Figura 48. Cadeira Frei Egidio
[www.barauna.com.br]



Figura 49. Cadeira Girafa
[www.barauna.com.br]



Figura 50. Mesa e cadeiras Girafa
[www.barauna.com.br]



Figura 51. Banco Marola
[www.barauna.com.br]



Figura 52. Banco Light
[www.barauna.com.br]



Figura 53. Bufê Caiçara
[www.barauna.com.br]



Figura 54. Mesa Brasil
[www.barauna.com.br]



Figura 55. Aparador Cachorro
[www.barauna.com.br]

JULIA KRANTZ - A ORGANICIDADE DA FORMA

“eu acho que todo designer deveria saber fazer... não precisa fazer com agilidade... mas deveria saber fazer... Saber usar as máquinas... saber o que cada máquina faz... o que cada ferramenta pode produzir...”

(Julia Krantz em entrevista concedida ao autor)



Figura 56. Fachada do Ateliê de Julia Krantz

[Foto do Autor]

Formada pela FAU-USP em arquitetura, Julia Krantz despertou o seu interesse pelo móvel ainda na faculdade, quando no terceiro ano desenvolveu uma cadeira para restaurante e conseguiu assim acompanhar desde o processo do projeto inicial ao trabalho na marcenaria da faculdade até ficar pronta. Este foi o seu primeiro contato com o móvel e a partir desta experiência ficou claro para ela que o móvel faria parte de sua vida profissional.

Seu trabalho de graduação era o projeto de uma casa de praia com foco em uma peça de mobiliário, e assim Julia desenvolveu a Chaise Baleia (figura 57) com todo o processo de produção que ela havia aprendido utilizando técnicas que envolviam a colagem das lâminas de madeira, desbaste e lixamento.



Figura 57. Chaise Baleia
[www.juliakrantz.com.br]

Finalmente no ano 2000 ela montou a sua mercenaria já com algumas peças desenvolvidas como a mesa Baumn (figura 76), a chaise Baleia e outras em desenvolvimento. Antes ela terceirizava seus trabalhos pela falta de maquinário e de profissionais qualificados. Questiona sobre a formação do designer nas universidades argumentando que não seria possível aplicar todas as técnicas de marcenaria devido a sua vasta riqueza de opções e conclui sugerindo a inclusão de cursos mais focados nas técnicas desse ofício.

Júlia Krantz destaca a importância do papel do marceneiro durante o processo de configuração das peças. comenta que seria muito prudente se as universidades oferecessem uma formação mais completa e diversificada como a Bauhaus oferecia.

Ela lembra que tempos atrás havia uma formação nesse sentido pelo Liceu de Artes e Ofícios onde o marceneiro aprendia as técnicas tradicionais de marcenaria e que infelizmente a grande maioria dos marceneiros de hoje são apenas operadores de máquinas.

Quando Julia adquiriu todo seu maquinário e mão de obra especializada, ela foi aos poucos aprofundando seus conhecimentos junto com Seu Luis (figura 58), marceneiro que trabalha com Julia desde o início da marcenaria. A troca de experiências é constante. Um saber mútuo: do lado de Seu Luís o aprendizado constante da marcenaria tradicional, e do lado de Julia o lado acadêmico e o mergulho nas formas orgânicas.



Figura 58. Seu Luiz
[Foto do Autor]

Além de Seu Luís, Julia tem outro mestre marceneiro com quem aprendeu muito não só a respeitar ainda mais a madeira, mas compreender sob uma ótica diferente o que esta matéria prima tem para oferecer. Morito Ebine⁷ mostrou à ela que não se deve olhar a madeira e ver a peça que poderá vir a se transformar, mas sim de poder ver a matéria prima de maneira que se possa entender seu comportamento para assim se revele o que esta poderia ser.

Ela em parceria com Morito pretendem em breve lançar um livro técnico em marcenaria mostrando técnicas de encaixe e outros assuntos que se referem à essa rica matéria prima.

Em relação ao seu processo de configuração das peças, a designer se utiliza de três linhas que ela os denomina: autoral, utilitário e customizado.

Julia chama de linha autoral aquela peça artística, escultórica, são formas orgânicas de grande complexidade que aproximam-se mais da estética do que da função. A ideia inicial começa por vários croquis e desenhos volumétricos fora de escala e de precisão para depois se passar para um protótipo em molde de escala 1:1. Apesar de ser um material tóxico, a designer escolheu o isopor (figuras 59 e 60) por se tratar de um material de fácil modelagem e também de considerável resistência quando

⁷ Designer japonês que atualmente mora no Brasil e é considerado por ela uma de suas referências na área do design de móveis. A cadeira Weg (figura 65) é um exemplo dessa parceria que deu certo. Ela foi criada em conjunto e logo depois Morito Ebine fez algumas alterações na peça em que ele também produz, mas a original, Júlia produz em sua marcenaria e também vende em seu ateliê.

testadas; Mesmo assim, a utilização do isopor torna-se uma etapa importante pois evita com isso a perda de madeira caso se utilizasse a matéria-prima como teste. Trata-se de uma técnica que Julia aprendeu e aperfeiçoou utilizando a colagem e prensagem das lâminas de madeira e depois é feito o desbaste e lixamento como acabamento final da peça:



Figura 59. Isopor utilizado durante o processo de configuração de peças
[Foto do Autor]



Figura 60. Isopor utilizado durante o processo de configuração de peças
[Foto do Autor]



Figura 61. Gabaritos de algumas peças. Nota-se o primeiro da direita para a esquerda, o gabarito da Chaise Baleia
[Foto do Autor]

“As peças utilitárias, autorais ou customizadas, são normalmente desenhadas no Catia⁸ em todos os seus pormenores, para permitir sua construção, mesmo que em alguns casos a primeira peça sirva só de estudo (protótipo). Normalmente acabo fazendo alterações na peça durante a confecção do protótipo, ou depois de algum tempo, quando posso perceber melhor as falhas ou detalhes com os quais não fiquei satisfeita. Sobre as peças laminadas, faço poucos desenhos, nunca no Catia (já que são todas peças orgânicas, esculturais), e trabalho no molde de isopor para chegar as formas que desejo. Depois corto as chapas

⁸ Trata-se de um software poderoso que permite desenhar formas bastante orgânicas e complexas, sendo também utilizada pela montadora francesa Peugeot e também pela empresa brasileira EMBRAER.

de laminado, colo com uma cola pva importada (Tite Bond), preno com grampos e sargentos por 24 horas e processo o desbaste com retífica, politriz, lixadeira etc. Não tem grande segredo, a técnica na verdade é bem simples, só que extremamente trabalhosa e dispendiosa de tempo e perseverança”⁹.



Figura 62. O Vaso
[Acervo da designer]



Figura 63. Mesa Raiz
[Acervo da designer]



Figura 64. Banco Quito
[Acervo da designer]

Julia chama a segunda linha que trabalha de utilitária. É nesta linha em que ela produz suas cadeiras, mesas, aparadores, bancos e demais peças de mobiliário.

Nesta linha, vários pontos são levados em consideração como pesquisa de mercado, tipologia, ergonomia, dimensões, de modo a se obter um resultado final satisfatório. As idéias sempre partem do papel e depois passadas para o computador com as medidas corretas. Após a elaboração dos desenhos no Catia, Julia desenvolve a peça na marcenaria junto com Seu Luis.



Figura 65. Cadeira Weg
[www.juliakrantz.com.br]

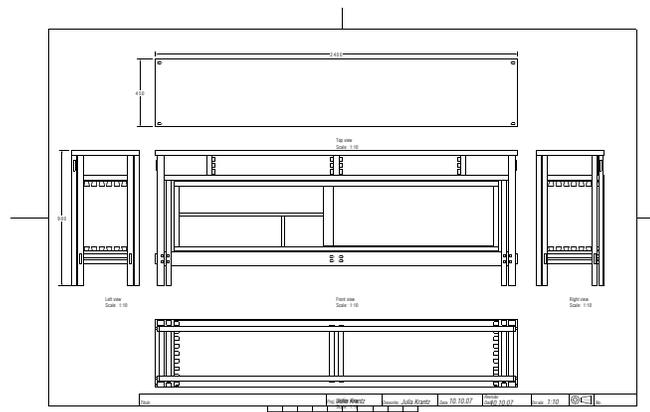


Figura 66. Aparador Gaia desenhado no Software Catia
[Acervo da designer]

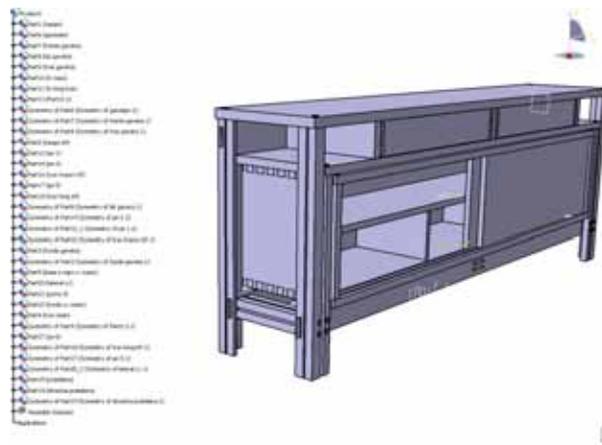


Figura 67. Renderização do aparador Gaia no Software Catia [Acervo da designer]



Figura 68. Aparador Gaia [Acervo da designer]

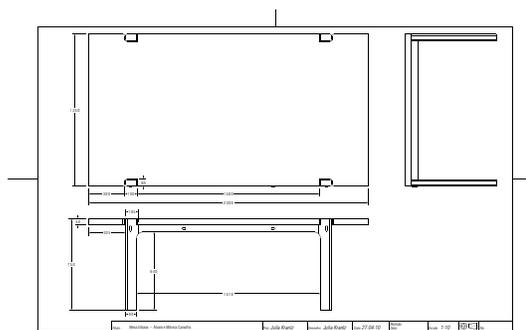


Figura 69. Mesa Urbana desenhada no software Catia [Acervo da designer]



Figura 70. Renderização no software Catia da Mesa Urbana [Acervo da designer]



Figura 71. Mesa Urbana
[Acervo da designer]



Figura 72. Detalhe da Mesa Urbana
[Acervo da designer]

Uma unanimidade que ficou evidenciada na categoria dos designers artífices ficou por conta deles elegerem a cadeira como a peça mais difícil de se fazer por questões ergonômicas e demais exigências que a torna confortável.

“Cadeira é uma peça muito difícil de fazer... é a peça mais difícil de fazer na marcenaria porque ela envolve muitas etapas na confecção... então tem muito encaixe... muito detalhe... tem a questão ergonômica... é muito mais difícil fazer uma cadeira do que uma mesa... ou do que um armário... um rack... mas é uma peça que é muito legal pra aprender marcenaria...”¹⁰

Na sua terceira e última linha, Julia comenta sobre o mobiliário customizado em que ela atende aquela clientela que já conhece o seu trabalho e necessita de algum projeto de interiores ou de um móvel que se adeque aquele ambiente.

Julia reverencia a madeira. Esta nobre matéria prima a ensinou muito durante todo o processo de aprendizado e ainda persiste em vez por outra surpreender com algum ensinamento como o respeito às próprias limitações dados a momentos de teimosia nas tentativas em vão de se tentar fazer com que a madeira se curvasse à ela.

10 Em entrevista ao autor

Frustração que com o tempo não se transforma em conformismo, e sim em respeito e consciência dos seus limites.

“A madeira é uma matéria prima muito vasta... muito complexa... eu acho ela muito rica então a gente precisa aprender a usar... aprender a respeitá-la e eu com essa minha formação de arquiteta... acho que encarei a madeira de primeira com a ideia de que ela tinha que me obedecer... ela tinha que se curvar aos meus projetos... às minhas ideias... Depois com o tempo... batendo a cabeça bastante... eu fui mudando de postura... Hoje eu tento olhar pra madeira de outra forma... respeitar a madeira e saber usar... Assim... essa coisa que a gente tem com a natureza de tentar respeitar e dançar conforme a dança dela... não fazer com que ela dance conforme a nossa dança... acho que a madeira não é diferente porque faz parte disso... Foi um aprendizado... está sendo ainda... tenho muito caminho pra andar...”¹¹



Figura 73. Cad MIR
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 74. Cadeira Slide
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 75. Cadeira Tripé
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 76. Mesa Baum Centro
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 77. Banco Bigorna
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 78. Poltrona Suave
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 79. Poltrona Lua
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 80. Mesa Ouriço
[www.juliakrantz.com.br]



Figura 81. Banco Canoa
[www.juliakrantz.com.br]

PAULO ALVES - A ESCOLA DE LINA

“A Lina fazia questão de montar o escritório dela de arquitetura dentro da obra... Ali ela aprendia muita coisa e o projeto ficava muito enriquecido com aquele convívio com os operários... Muitas ideias surgiam ali...”

(Paulo Alves em entrevista concedida ao autor)



Figura 82. Fachada da Marcenaria SP
[Foto do Autor]

Paulo Alves além de arquiteto formado pela Escola de Engenharia de São Carlos fez também desenho industrial e seu apreço pela marcenaria e por mobiliário vem desde criança. Estudou da primeira a oitava série em uma escola do SESI onde lá teve o seu primeiro contato com a madeira nas aulas de marcenaria em que ele frequentava assiduamente.

Depois de formado e bastante interessado na obra de Lina Bo Bardi, Paulo Alves decidiu tentar trabalhar com ela conseguindo então fazer parte de seu último trabalho em 1992 onde Lina faleceu logo em seguida:

“Eu consegui trabalhar com a equipe dela que ainda estava com a obra do último projeto.. aqui pertinho no Parque Dom Pedro... aqui do lado... que é onde ia se instalar a restauração de um edifício no meio de um pátio...onde ia se instalar a prefeitura que

estava se mudando do espaço Ibirapuera para lá”¹².

E então depois de mais ou menos um ano trabalhando neste projeto, ele foi chamado para trabalhar no Instituto Bardi, fundação deixada por Lina Bo Bardi e Pietro Maria Bardi, em um projeto específico que seria organizar o arquivo sobre a obra de Lina e transformar tudo em um livro, uma exposição e um vídeo a respeito dos trabalhos que ela fez. E foi durante esse trabalho que Paulo Alves e equipe puderam ver que havia muita obra dela que ainda era inédita:

“A partir dali se abriu muito mais o leque pra as pessoas conhecerem a obra dela... Pra mim isso foi uma pós-graduação fantástica... Colocou-me num universo mais amplo do que eu estava... Durante esse trabalho eu percebi que ela trabalhou muito com design de móveis... E aí fez retomar aquilo que eu tinha lá de criança... essa vontade de trabalhar... Ela desenhou jóias... desenhou muita coisa... e as principais coisas que ela desenhou de design que eu acho... principalmente no final da obra dela... assim... da metade pra frente... é que eram móveis que eram meio que uma extensão da arquitetura... Acho muito bacana... muito apropriado isso e o jeito como ela fazia...as ideias como ela organizava tudo isso... Então isso foi uma referência muito importante pra mim...”¹³

Paulo Alves trabalhou durante nove anos na Marcenaria Baraúna e em 2004 decidiu sair e montar sua própria marcenaria, a Marcenaria SP.

A vantagem de Paulo é que a marcenaria (figuras 83 e 84) funciona dentro do seu escritório onde também está a sua casa (figura 85) muito aconchegante e receptiva.

12 Em entrevista ao autor.

13 Em entrevista ao autor



Figura 83. Marcenaria SP
[Foto do Autor]



Figura 84. Marcenaria SP
[Foto do Autor]



Figura 85. Residência de Paulo Alves que está ao lado da Marcenaria SP
[Foto do Autor]

Lá, ele pode acompanhar todo o processo de configuração do móvel, e vai “lapidando” como ele mesmo diz até se chegar ao produto final.

“Eu faço um desenho... tenho uma base... mas essa peça é enriquecida ou mesmo que aquela peça específica daquele cliente saia bem próximo do que tinha sido projetado... eu estou usando aquela primeira peça como piloto e depois eu acabo fazendo outra parecida com aquela que acabo desenvolvendo mais... e isso vai lapidando... vamos dizer assim... o desenho até virar um produto e esse produto vai pra uma loja...”¹⁴

Dentre as várias linhas que Paulo Alves lança no mercado, uma é similar ao mesmo processo que Julia Krantz utiliza que é a utilização das placas de madeira coladas e depois desbastadas e lixadas. Essa linha de peças desenvolvida por Paulo tem uma excelente aceitação no mercado. Dentro dessa linha destacam-se o Banco Pedra, o Banco Bola (figura 96), a Banqueta Carretel (figura 90), a Banqueta Descartes (figura 94), a Mesinha Cogumelo (figura 91), entre outros.

As duas imagens abaixo (figuras 86 e 87) mostram o gabarito do banco pedra e a peça acabada. O processo consiste em recortar o laminado de acordo com as formas dos gabaritos e posteriormente são colados em ordem e depois prensados.

14 Em entrevista ao autor

Após determinado tempo para a fixação dos laminados é passada para uma fase de desbaste e por fim a peça é lixada para acabamento.



Figura 86. Gabarito do banco Pedra
[Foto do Autor]



Figura 87. Banco Pedra
[Acervo do designer]

O processo para se fazer o Banco Pedra é bem similar ao feito para a Banqueta Carretel (ver figuras 88, 89 e 90). O que difere é por sua forma em fuso que possibilita a peça de ser lixada em um torno otimizando também o tempo.



Figura 88. Prensagem dos laminados da banqueta Carretel
[Foto do Autor]



Figura 89. Torno da banqueta Carretel
[Foto do Autor]



Figura 90. Banqueta Carretel
[Acervo do designer]



Figura 91. Mesinhas Cogumelo
[Acervo do designer]



Figura 92. Acima a Cadeira Atibaia de Paulo Alves e abaixo a Cadeira Bella de Amélia Tarozzo
[Foto do Autor]



Figura 93. Cadeira Atibaia
[Acervo do designer]



Figura 94. Banqueta Descartes
[Acervo do designer]



Figura 95. Chaise Sereia
[Acervo do designer]



Figura 96. Banco Bola
[Acervo do designer]



Figura 97. Bar Geraldo
[Acervo do designer]



Figura 98. Bar Geraldo
[Acervo do designer]

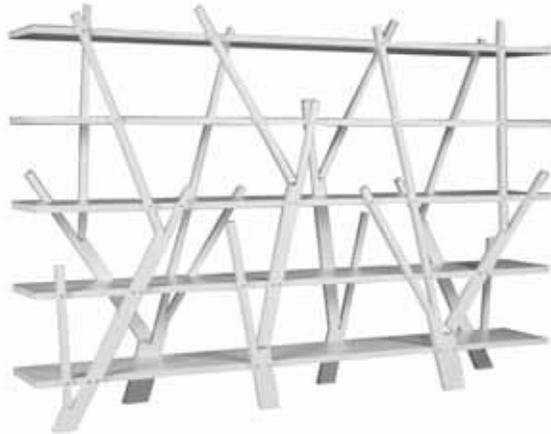


Figura 99. Estante Floresta
[Acervo do designer]



Figura 100. Mesa Guaimbê
[Acervo do designer]



Figura 101. Mesa de Centro Lasca
[Acervo do designer]



Figura 102. Buffet Cercadinho
[Acervo do designer]



Figura 103. Banqueta bar Gloria
[Acervo do designer]



Figura 104. Cadeira Glorinha
[Acervo do designer]



Figura 105. Poltroninha Palafita
[Acervo do designer]

MORITO EBINE - A ORIENTALIDADE NA MADEIRA BRASILEIRA

“Vez em quando aparece idéia e fazer breve protótipo, ou desenho de rascunho. Depois modificando, experimentando, quase nunca fica satisfeito, e tentando melhorar. Tem cadeira é mexendo desenho mais de 20 anos”.

(Questionário enviado ao autor)

Apesar dessa pesquisa ter como foco e recorte investigativo o designer contemporâneo brasileiro, seria de bom grado abrir um parêntese e citar esse designer nesta categoria. Mesmo sendo um estrangeiro, Morito Ebine merece figurar ainda que brevemente para que se conheça um pouco do seu trabalho e presteza com a madeira.

Considerado por Julia Krantz uma de suas referências, Morito estudou desenho de mobiliário até o terceiro ano na faculdade politécnica do Japão aprendendo desde o básico de arquitetura, desenho, ferramentas manuais, elétricas, além de leis trabalhistas de seu país.

Depois da faculdade, Morito Ebine trabalha como aprendiz de artífice durante três anos ainda em seu país numa firma¹⁵ que construía casas em madeira utilizando encaixes tradicionais, móveis em madeira maciça com encaixes e objetos em madeira.

A passagem pela faculdade e também pela firma deu a ele conhecimento suficiente em marcenaria para que abrisse no Japão o seu próprio ateliê. Morito trabalhou sozinho durante mais três anos no seu país, mudando-se para o Brasil em 1995 após casar-se com uma brasileira e assim começou a trabalhar com marcenaria aqui no país; no começo sozinho, mas hoje conta com uma pequena equipe que dá suporte aos seus trabalhos.

Ele costuma trabalhar por encomenda de uma clientela que cresce a cada dia, mas também procura desenhar suas criações num ritmo de duas peças por ano.

O processo de configuração deste designer oriental parte basicamente de uma idéia que é passada imediatamente para o papel e vai aos poucos sendo maturada em intervalos de breves protótipos e experimentações para análise de conforto.

Diz que nunca está satisfeito¹⁶ e vive mexendo nas suas peças. O que se percebe é que Morito está sempre em busca da perfeição em poder desenvolver um mobiliário que atenda a todos os parâmetros estéticos e ergonômicos.

Olhando o trabalho de Morito fica evidente a perfeição nos acabamentos e precisão dos encaixes isentos de parafusos e peças em metal. Suas peças emanam leveza e simplicidade numa mescla perfeita de técnicas de marcenaria milenar integrada à beleza da madeira brasileira.



Figura 106. Cadeira Folha
[www.moritoebine.com]



Figura 107. Banqueta Folha
[www.moritoebine.com]



Figura 108. Banqueta Bandeja
[www.moritoebine.com]

¹⁶ Morito Ebine comenta no questionário enviado que tem cadeiras criadas por ele há mais de vinte anos ainda sofrendo pequenas modificações.



Figura 109. Cadeira Broto
[www.moritoebine.com]



Figura 110. Cadeira Saci
[www.moritoebine.com]



Figura 111. Poltrona de Varanda
[www.moritoebine.com]



Figura 112. Banco 6
[www.moritoebine.com]



Figura 113. Detalhe Banco 6
[www.moritoebine.com]



Figura 114. Cadeira Weg 2
[www.moritoebine.com]



Figura 115. Chaise Longue 3
[www.moritoebine.com]



Figura 116. Mesa Galho
[www.moritoebine.com]



Figura 117. Detalhe Mesa Galho
[www.moritoebine.com]



Figura 118. Mesa Folha
[www.moritoebine.com]



Figura 119. Pé de mesa lateral 2
[www.moritoebine.com]



Figura 120. Mesa Nara
[www.moritoebine.com]



Figura 121. Banco de varanda
[www.moritoebine.com]



Figura 122. Cadeira de balanço

[www.moritoebine.com]



Figura 123. Cadeira e banqueta Nara

[www.moritoebine.com]

CAPÍTULO 6

CATEGORIA 2 - “A QUESTÃO DO BRIEFING”

“O profissional de design tem a responsabilidade de mudar esse estado de coisas. Francamente, temos feito um jogo de perdedores durante muitos anos. Para mudar esse jogo precisamos, primeiro, entender o papel do design nos negócios”.

(PHILLIPS, 2008, p.81)

Dentre algumas similaridades e durante a análise dos entrevistados e consequente cruzamento de informações, observou-se que alguns profissionais além de trabalharem com seus próprios projetos, têm no briefing das empresas um fator para definição do processo de configuração.

Normalmente em um trabalho onde envolva o profissional junto a uma grande empresa, o briefing que será apresentado pelo contratante deverá ser de preferência o mais coeso e objetivo possível para que o contratado possa desenvolver de maneira proficiente apresentando como resultado final o produto esperado.

Diante dessa premissa, foi atentado um fato que sinaliza um questionamento a ser debatido a posteriori em um outro momento, mas que é de grande valia ser aqui exposto como forma de possíveis discussões e aprofundamentos.

Fazem parte desta categoria os profissionais André Cruz, André Bastos e Guilherme Ribeiro do Studio Nada se Leva, Roberta Rampazzo e Marcus Ferreira do Decameron Design

DESIGNERS DA CATEGORIA

ANDRÉ CRUZ - UM LABORATÓRIO DE IDÉIAS

“O meu grande barato é a ideia”

(André Cruz em entrevista concedida ao autor)

Para este profissional de formação atípica no mercado, em design não existe a palavra limite. Formado em publicidade com especialização em cinema e pós graduação em gestão empresarial, André Cruz diz que a mudança da publicidade para a área de design foi como “uma brincadeira que deu certo”, quando ele trabalhava com cenografia e direção de arte. Às vezes construía um móvel para completar um cenário e então, após o incentivo de alguns amigos, o que era um hobby começou a virar uma profissão, largando a publicidade e se voltando para o mundo do design. Com muita convicção, ele diz que sua formação o ajudou muito nessa nova área que estava se enveredando. Complementa ainda, dizendo que dentro do universo do design ele se considera um autodidata.

Seu foco é a criação direcionada no desenvolvimento de projetos, produtos e serviços, gestão estratégica de design em empresas e indústrias, reposicionamento de marca e consultoria criativa, gerando com tudo isso o desenvolvimento de produtos. André levanta essa bandeira e diz que no seu trabalho, o grande barato é a ideia.

No seu escritório, que fica na Rua Raul Devesa em Perdizes, São Paulo, ele trabalha com várias indústrias desde uma empresa de colchões, passando por luminárias, móveis e também produtos. Trabalha 100% focado nas indústrias.

André comenta que o processo de criação de suas peças é bem dinâmico e diferenciado, dependendo muito de cada projeto, ou seja, cada um tem a sua peculiaridade. Ele diz que primeiro procura saber quem o está contratando¹, o que eles querem e

1 Normalmente empresas

esperam do produto no mercado, para então conceituar e estabelecer o foco que irá trabalhar:

“No processo criativo eu tenho a maior liberdade possível por que tem um projeto que eu faço um croqui e ele já é aquilo e ponto final; e tem projeto que de um croqui, o pessoal que trabalha comigo começa uma parte de desenvolvimento de pesquisa... então tem peças que eu faço maquete no papel... tem peça que eu faço no arame... vou brincando muito no croqui até onde chegar no que eu quero... é por isso que para cada um desses produtos se pede um processo diferente... não poderia falar que o meu processo criativo é todo igual”².

André também procura usar alguns softwares durante o desenvolvimento de cada peça como o AutoCad e Rhinoceros³, renderizando depois no V-Ray⁴ “para dar um melhor acabamento”.

Um dos pontos que ele gosta muito de trabalhar é a sinestesia, ou seja, o produto não está somente no toque, mas também nas outras sensações que ele faz questão de incitar e explica dando como exemplo uma grande loja de doces: você entra e ao ver um doce que lhe chama a atenção, lhe dá água na boca e questiona:

“Mas como isso é possível se a pessoa ainda nem experimentou? É isso que eu tento passar para a minha peça. Quero que a pessoa ao vê-la pense “Esse sofá é muito confortável”. Procuo muito o design com esse tipo de pegada”⁵.

2 Em entrevista ao autor

3 Também conhecido como Rhino ou Rhino3D, é um software proprietário de modelagem tridimensional

4 V-ray é um software de renderização que utiliza técnicas avançadas para o desenvolvimento de projetos em 3D

5 Em entrevista ao autor



Figura 124. Cadeira Menu A-2
[Acervo do designer]



Figura 125. Cadeira Menu A-10
[Acervo do designer]



Figura 126. Cadeira Menu A-5
[Acervo do designer]



Figura 127. Mesa Encaixe
[Acervo do designer]



Figura 128. Mesa Lateral Frivo
[Acervo do designer]



Figura 129. Cadeira Adão
[Acervo do designer]



Figura 130. Banco Adão
[Acervo do designer]



Figura 131. Sofá Capela
[Acervo do designer]

STÚDIO NADA SE LEVA - O BARROCO NO MÓVEL CONTEMPORÂNEO

“Já temos como padrão entender que cada fabricante tem suas limitações, e que cada peça evoluirá de acordo com as possibilidades tecnológicas e produtivas da indústria. Disto depende a evolução da criação do desenho ao produto final”.

(Questionário enviado ao autor)

André Bastos e Guilherme Leite Ribeiro são a dupla responsável pelo design e coordenação geral de criação dos produtos.

Criado em agosto de 2005, o estúdio Nada Se Leva surgiu da empatia de estilo entre seus designers.

André Bastos, estudou Medicina não chegando a concluir. Atuou durante 10 anos no mundo da moda, com sua loja de roupas femininas, a Villa Due. Em seu novo projeto, buscou uma área também relacionada a criação e encontrou no design de móveis e objetos a maneira ideal para dar forma a sua criatividade.

Guilherme, formado em belas artes e comunicação em Nova York, atuou no mercado internacional de publicidade e design durante dez anos. Trabalhou como designer na Bianco & Cucco, em Milão e foi diretor de Arte na Schell/Mullaney, em Nova York. Voltou ao Brasil para investir na sua própria agência, 2pG onde atuou como Diretor de Criação. Em 2003, com seu “Know-how” em design, produziu sua primeira linha de móveis.

A vontade de revisitar o passado é mútua, procurando traduzir um mundo de referências de viagens, cinema e arte para objetos e móveis. Trazer para hoje o que é lúdico e nostálgico, usando tecnologias modernas como o corte a laser, estampas na fórmica, impressão no vidro e materiais inusitados.

Como padrão, eles procuram entender as limitações de cada fabricante de acordo com suas limitações tecnológicas e produtivas facilitando com isso o processo de configuração da dupla quando o briefing for passado pela empresa e fabricante.

A tecnologia e o design, para a Nada Se Leva, é a linguagem comum. É a forma que os designers resgatam o passado unindo-o ao que há de mais novo.

A inspiração para suas linhas exclusivas, levam em conta a utilização dos materiais mais diversos como madeira, vidro, acrílico e fórmica trabalhadas com alta tecnologia, técnicas tradicionais para explorar novas formas.

A Nada Se Leva marcou presença na segunda edição da série de livros da Phaidom Press, sobre design mundial.



Figura 132. Banco Arab
[Acervo do designer]



Figura 133. Mesa Lateral em Acrílico
[Acervo do designer]



Figura 134. Mesa de Apoio Alvo
[Acervo do designer]



Figura 135. Mesa de Centro Alvo
[Acervo do designer]



Figura 136. Poltrona Balena
[Acervo do designer]



Figura 137. Poltrona Bergère Glass
[Acervo do designer]



Figura 138. Banqueta Wax
[Acervo do designer]



Figura 139. Banco Wax
[Acervo do designer]



Figura 140. Banco Ishi
[Acervo do designer]

ROBERTA RAMPAZZO - A BUSCA DO MÓVEL MULTI FUNCIONAL

“Sempre gostei de poder “criar” objetos que seriam usados por outras pessoas. O lado emocional que um móvel traz, pra mim isso é incrível e estimulante. Antes de trabalhar com materiais trabalho com pessoas”.

(Questionário enviado ao autor)

Formada em Desenho Industrial pela Universidade Mackenzie em 2002, Roberta morou um tempo em Londres onde aprofundou seus estudos na área de materiais e tendências além de trabalhar com design, voltando ao Brasil para trabalhar exclusivamente em suas peças. Trabalhou um tempo em lojas de decoração e também na Decameron de propriedade de Marcus Ferreira como designer. Hoje Roberta tem escritório próprio.

Sobre o seu processo de configuração, Roberta costuma utilizar um briefing próprio baseado nos próprios conceitos, gerando com isso uma certa liberdade de se criar, partindo sempre de uma necessidade de mercado por exemplo ou mesmo de uma idéia que vai sendo maturada aos poucos. Quando o briefing parte do cliente ou de uma determinada empresa, o processo se torna mais focado e mais voltado aos anseios de quem contrata, mas existe uma certa abertura e liberdade de maneira que a designer possa também dar a sua contribuição no desenvolvimento da peça.

Roberta busca no seu móvel formas inusitadas, explorando suas funcionalidades estimulando o lado emocional. A cadeira/chaise (figura 145) que pode se transformar tanto em uma cadeira como também em um banco e suporte para livros e outros acessórios, A poltrona Tangram (figura 141), inspirada no quebra-cabeças chinês de sete peças, A Mesa Planos (figura 144), que pode ser banco e móvel para guardar objetos, são exemplos de versatilidade e possibilidade de se criar móveis multifuncionais explorando questões às vezes esquecidas ou até ignoradas por outros profissionais.



Figura 141. Poltrona Tangram
[Acervo da designer]



Figura 142. Mesa Tipografia
[Acervo da designer]



Figura 143. Mesa Alma
[Acervo da designer]

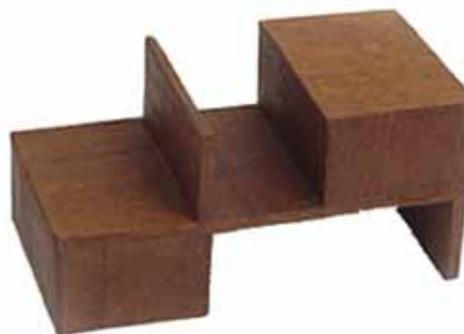


Figura 144. Mesa Planos
[Acervo da designer]



Figura 145. Cadeira / Chaise
[Acervo da designer]



Figura 146. Mesa Lovely
[Acervo da designer]



Figura 147. Poltrona Home
[Acervo da designer]



Figura 148. Cadeira Janela
[Acervo da designer]



Figura 149. Poltrona Box
[Acervo da designer]



Figura 150. Mesa Relax
[Acervo da designer]

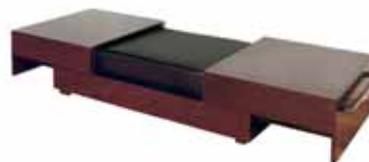


Figura 151. Mesa Relax
[Acervo da designer]



Figura 152. Aparador Rendeira
[Acervo da designer]

MARCUS FERREIRA - O AUTODIDATA

“Minha principal inspiração é tornar as pessoas felizes em suas casas”

(Questionário enviado ao autor)

O interesse de Marcus Ferreira na área de mobiliário começa ainda na época que ele cursava biologia na universidade em Santa Catarina quando conheceu uma designer. De férias em São Paulo ele passa a auxiliá-la em alguns projetos e a partir daí ele decide se aprofundar cada vez mais na área, pesquisando em livros e frequentando a mostras nacionais e internacionais de design. Foi no Salão Internacional de Milão que Marcus conhece o dono da Meritalia que o convida para conhecer todo o processo produtivo de sua empresa em troca de informações sobre o mercado brasileiro de móveis.

Em 2000, Marcus faz a sua primeira coleção de peças e pouco tempo depois é convidado pela Firma Casa para criar uma linha e pela sua boa aceitação no mercado ele investe fundo nas suas marcas chamadas Decameron e Carbono que contam com uma nova geração de designers na área do design de mobiliário.

Marcus Ferreira acredita que o novo design deve ser democrático, caminhando sempre de maneira a resolver os problemas de convivência das pessoas. Baseado na junção entre o Industrial e o artesanal, Marcus afirma que seus projetos se baseiam nas histórias e necessidades do cotidiano.

Sobre o seu processo criativo, Marcus costuma trabalhar em cima de um briefing próprio, onde junto com a sua equipe, e baseado nas linhas produzidas pelo escritório, tenta identificar algum produto que esteja faltando ou de pouca variedade no mercado e assim tentam preencher essa lacuna desenvolvendo novos produtos, atualizando constantemente suas linhas.

Baseando-se num histórico de sucessos e de erros, Marcus Ferreira criou uma metodologia própria para configuração dos seus produtos que consiste na seguinte

ordem:

- 1 Avaliação da linha junto à equipe comercial;
- 2 Determinação de novos ou atualizações de produtos
- 3 Briefing destes produtos
- 4 Desenhos iniciais
- 5 Protótipos
- 6 Verificação
- 7 Execução dos produtos aprovados

Dentre alguns prêmios que recebeu por seus projetos, o maior reconhecimento, porém, foi em 2007 com a conquista de dois prêmios do IF Design Award com o Sofá Stay (figura 157) e o Sofá Studio (figura 162), a mais importante premiação do mundo em design.



Figura 153. Poltrona Giramundo
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 154. Poltrona Rippa
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 155. Cadeira Taipa
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 156. Banco Taipa
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 157. Poltrona Stay
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 158. Sofá Ninho
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 159. Mesa Liss
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 160. Cadeira Liss
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 161. Sofá Cine
[www.decamerondesign.com.br]



Figura 162. Sofá Studio
[www.decamerondesign.com.br]

CAPÍTULO 7

CATEGORIA 3 - TRAÇOS PRA QUE TE QUERO

“Do francês croquis, em inglês sketch ou drafting, o croqui constitui a forma rápida e às vezes expressiva de materialização mediante breves traços a lápis, caneta, pincel, de uma possibilidade de sentido, a partir de uma imagem sensorial. Entendido assim, o croqui se reveste da emoção da manifestação corporal por excelência, reduto e produto da interação significativa entre órgãos sensoriais, motores e o cérebro”.

(REGAL, 2003, p. 20)

Nesta categoria, a questão do traço durante o processo de configuração da peça foi analisado.

Torna-se intrigante pensar que para se ter uma boa peça necessite de traços e croquis bem representados e técnica apurada. O que se percebe é que diante de belos exemplares concebidos por esses profissionais, os rabiscos iniciais quase sempre já exprimem a peça a ser executada fielmente na marcenaria. Aquela forma primária desenhada desde pedaços de papel, guardanapos ou qualquer outro objeto que possa ser passada rapidamente para que não se perca a idéia ou *insight*¹, não requer o refino do traço, mas está evidente que por trás daqueles rabiscos desprezenciosos está uma grande carga de conhecimento adquiridos durante toda vida profissional.

¹ Bonfim comenta no seu livro “Metodologia para desenvolvimento de projetos” que o insight representa o núcleo do processo criativo.

DESIGNERS DA CATEGORIA

JULIANA LLUSSÁ - A EDUCAÇÃO DO OLHAR

“Eu gosto muito dessa parte de ver a transformação da matéria-prima... É um aprendizado porque o papel aceita qualquer desaforo... você não sabe se tem uma ergonomia...você não sabe se a estrutura vai aguentar... o papel aceita qualquer palavra que você desenhe lá... está tudo em pé... a cadeira está em pé... a pessoa está sentada... está tudo incrível... E eu acho que a hora da verdade é justamente essa hora da produção...”

(Juliana Llussá em entrevista concedida ao autor)



Figura 163. Fachada da Loja Llussá
[Foto do Autor]

Quando Juliana Llussá fez essa colocação sobre a transição do desenho do papel para a produção na marcenaria, havia ficado muito clara a idéia de dizer que nem todo desenho é possível de executar. Nem tudo aquilo que projetamos ou pretendemos pode ser viável. O que se pode comprovar e deduzir é que somente quem tem o domínio da técnica em marcenaria e um profundo conhecimento sobre a madeira, consegue no desenho se chegar ao resultado esperado.

Juliana Llussá, paulista, filha de espanhóis e eslovenos, é a terceira de quatro irmãos e passou parte da sua infância num sítio que ficava perto da região metropolitana de São Paulo e por isso teve muito contato com a natureza, com a terra e com os

bichos. Adorava ficar ao lado do seu pai e do seu irmão consertando coisas da casa, se passando por uma instrumentadora como ela mesmo diz, ou passeando em frente das vitrines de lojas de ferramentas e de carros, discutindo com eles o funcionamento das coisas.

Foi no terceiro ano da FAU que ela se apaixonou definitivamente pelo design de móveis quando a sua turma tinha que desenvolver uma cadeira para um restaurante em escala de 1:5. E foi durante esse processo que ela pôde perceber que ali estava o que sempre queria fazer. Sua primeira ideia era uma cadeira em acrílico que foi imediatamente rejeitada pelo professor na época e lamenta hoje não ter levado a ideia adiante.

“Depois que eu vejo aquela do Phillip Starck lá... O meu professor falou assim... acrílico? Você está louca?... Eu achei incrível porque imaginei um restaurante, pessoas com roupas coloridas... iam mostrar as roupas... E ele execrou a minha ideia e eu guardei a minha maquetinha na gaveta ...Se eu pudesse dizia... está vendo? Olha lá ano de 2000... eu desenhei a cadeira de acrílico”².

Então Juliana decidiu fazer sua cadeira em madeira laminada e resolve passar suas férias dentro da marcenaria da universidade o que serviu de um excelente aprendizado. Juliana deu continuidade ao seu TGI nessa mesma linha desenhando e executando um conjunto de peças em madeira moldada .

“Eu fiz duas mesas de jantar... um poltrona... finalizei a cadeira em termos de cálculo de estrutura... fiz uma mesa de centro e uma mesa lateral e passei um ano e meio na marcenaria das 8:00hs às 17:00hs... foi uma experiência super legal... Eu gosto muito dessa parte de ver a transformação da matéria-prima”³.

2 Em entrevista ao autor

3 Em entrevista ao autor

Juliana deixa bem claro a escolha de sua técnica de construção dos móveis que é a madeira maciça com técnicas tradicionais de encaixe e enobrece a matéria-prima ao deixar evidente encaixes aparentes e finaliza dizendo que não colocaria um “elemento estranho” como o metal em algo que por si só já é bastante resistente. O resultado disso é um móvel leve, isento de rebuscamentos ou excessos, sem ornamentos ou supérfluos. Como ela mesma comenta em seu site: *“explora a beleza e a poesia das linhas retas.*

No início de tudo teve que aprender na base do esforço próprio uma vez que não havia tantos livros especializados no assunto. Juliana pegava cadeiras velhas em caçamba e ia desmontando para ver como é que eram feitas, como eram encaixadas e fixadas as partes da cadeira:

“Então comecei a estudar os encaixes e é muito curioso... quando eu lembro das primeiras coisas que eu fazia... lembro quando eu estava fazendo essa cadeira... quantos protótipos eu fiz dessa cadeira? E eu usando cavilha... Quando eu penso nisso me dá até um frio na espinha... eu faço meu Deus do Céu... eu usava cavilha pra fazer essa cadeira? as primeiras tentativas foi a cavilha”⁴

Juliana junto com Osmar, o seu marceneiro, que está até hoje trabalhando com ela, iam trocando experiências e com esse aprendizado mútuo várias peças iam surgindo:

“Foi um aprender junto. Foi bem interessante isso... Eu quero pessoas que pensem... não que façam... eu quero que reflitam sobre o nosso trabalho e foi uma experiência bem... inclusive... curioso porque hoje quando desenho uma peça nova eu pergunto e aí o que é que você acha? Osmar vem cá... o que você

acha... a gente faz assim? O quê que você acha mais bonito? Antes... eles sempre achavam mais bonito a opção que eu não achava mais bonita... Hoje eu não sei se eles já sabem a que eu acho mais bonita”⁵.

A designer também atenta para a importância da educação do olhar no processo criativo e também o conceito de que se precisa desconstruir aquilo que é, passando a desenhar e elaborar o que se vê.

Também por esse mesmo viés, Juliana explica que existe uma padronização que faz com que não haja uma nova maneira de pensar em ver as coisas. O produto final desenvolvido por ela está sempre desvinculado de modismos ou de determinada fase ou linha do tempo, pois para ela o importante é que se desenvolva uma peça que seja atemporal e que esteja em harmonia em qualquer época que se encontre.

Juliana argumenta que para se criar algo novo, tem que se desconstruir e subverter a esse sistema onde tudo é igual e dá um exemplo recente quando desenhou um móvel para uma loja que ela intitulou como sendo uma peça híbrida (figuras 164 e 165) onde ele poderia incorporar várias funções deixando o dono da loja bastante curioso:

“Eu falei não... não é um buffet... não é um armário... não é uma mesa de centro... não é uma mesa lateral... não é uma mesa de jantar... não é um aparador... não é um cabideiro... não é... não tem nome... - E como é? Eu falei... ele não é nada... mas ele pode ser tudo... - como assim? Eu falei... ele é um híbrido”⁶.

5 Em entrevista ao autor

6 Em entrevista ao autor



Figura 164. O Móvel Híbrido
[Acervo da designer]



Figura 165. O Móvel Híbrido
[Acervo da designer]

Devido a técnica apurada de Juliana Llussá na utilização da madeira maciça e técnica de encaixe tradicional, ela bem que poderia figurar sem sombra de dúvidas na categoria dos Designers Artífices, mas o que mais chamou a atenção em seu processo de configuração das suas peças e que certamente só confirma o seu domínio da técnica sobre a matéria-prima está inexoravelmente nas suas idéias iniciais, passadas ansiosamente como ela mesma diz para o papel em forma de rabiscos e desenhos.

É interessante quando Juliana comenta a respeito do seu traço pois ela inveja o profissional que pega na lapiseira e faz um traço perfeito, girando o lápis na intenção de manter a espessura uniforme, firme. A experiência dentro da marcenaria a ajudou muito no processo de criação. Um exemplo disso está no seu desenho à mão livre. Seu traço despretencioso dá certa margem ao seu lado lúdico, mas ao mesmo tempo traduz coerência e racionalidade. Tanto que ao término dos seus traços e rabiscos tem-se praticamente ali a peça já pronta que será produzida em sua marcenaria. Juliana chega a ser um pouco aversa à tecnologia sendo obrigada às vezes a recorrer ao Cad para um desenho técnico básico quando precisa mandar para um cliente ou arquiteto; mas deixa de fato transparecer a sua predileção pelos traços e rabiscos que ela julga imperfeitos; mas estão ali todas as verdades e informações que ela necessita para o desenvolvimento da peça.

“Se você tiver tempo a gente vai à marcenaria e te mostro o meu caderno de rabisco... porque é uma vergonha... eu vou abrir e fechar rápido... eu sou um pouco agitada... eu não tenho... sabe aquela

coisa do arquiteto pegar a lapiseira e gira... como a gente aprendeu na aula assim... pra não ficar uma parte mais forte... fica um tracinho mais retinho... eu não consigo... eu tenho muita ansiedade... aí a linha sai torta e eu faço tudo de novo... então é uma rabisqueira...”⁷

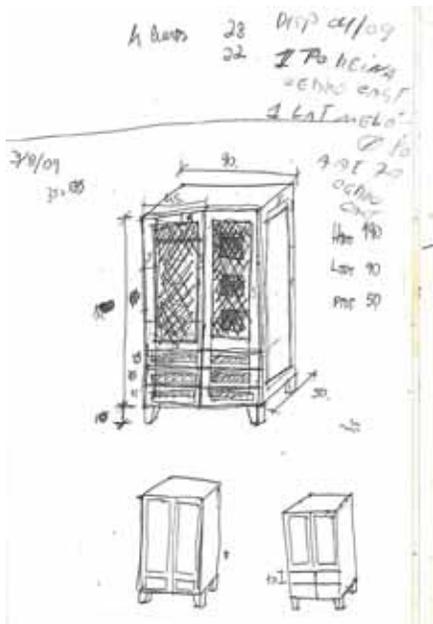


Figura 166. Croquis do Armário
[Acervo da designer]



Figura 167. Armário
[Acervo da designer]

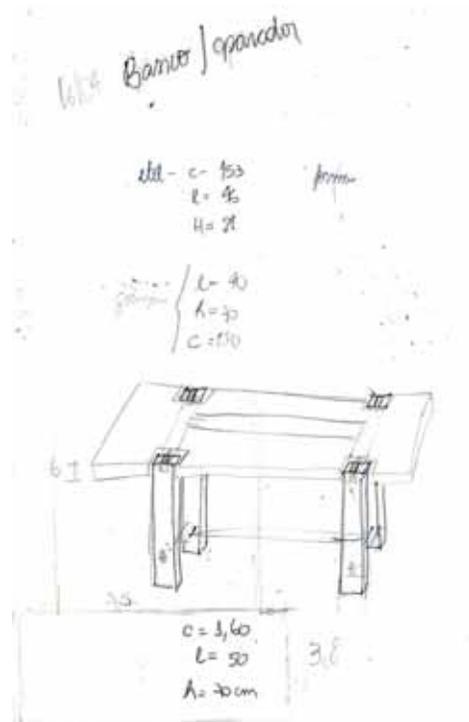


Figura 168. Croquis do Aparador Pla
[Acervo da designer]



Figura 169. Aparador Pla
[Acervo da designer]

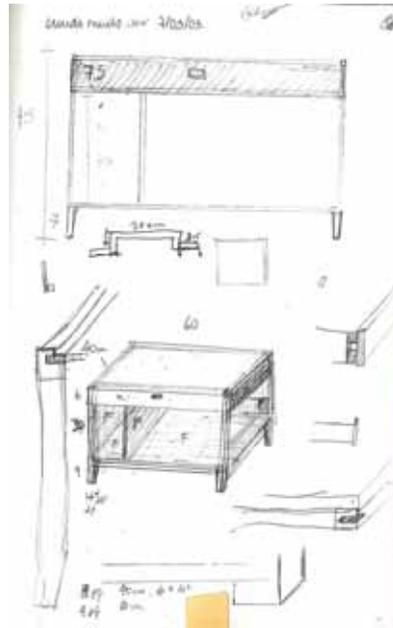


Figura 170. Croquis do Criado Mudo Soliu
[Acervo da designer]

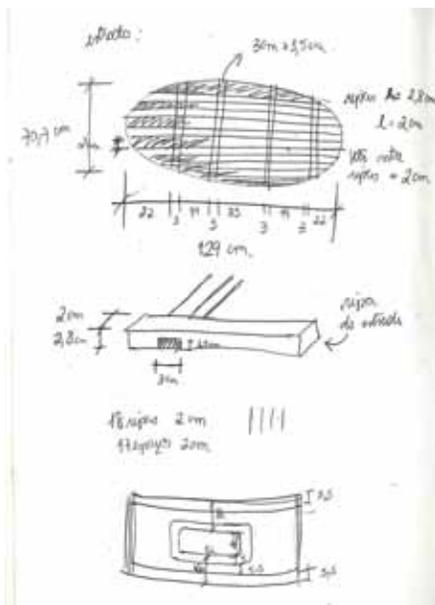


Figura 171. Croquis Berço Nen
[Acervo da designer]



Figura 172. Berço Nen
[Acervo da designer]



Figura 173. Estante Árbol para chão
[Acervo da designer]



Figura 174. Estante Llum
[Acervo da designer]



Figura 175. Cadeira PROP com braço
[Acervo da designer]



Figura 176. Cadeira PROP sem braço
[Acervo da designer]



Figura 177. Namoradeira PROP com braço
[Acervo da designer]



Figura 178. Namoradeira PROP sem braço
[Acervo da designer]



Figura 179. Poltrona Aixó
[Acervo da designer]



Figura 180. Poltrona Grande Aixó
[Acervo da designer]



Figura 181. Cadeira Bell
[Acervo da designer]



Figura 182. Mesa de Centro Ocás
[Acervo da designer]

AMÉLIA TAROZZO - O SAUDOSISMO DO MÓVEL PORTUGUÊS

“Tem gente que começa na marcenaria já desenvolvendo uma coisa como um protótipo... não é? No meu caso não... ele começa com o desenho mesmo... com o croqui... é muito parecido com o que há na arquitetura...”

(Em entrevista ao autor)



Figura 183. Escritório de Amélia Tarozzo

[Foto do Autor]

Arquiteta de formação pela FAAP⁸ de São Paulo, Amélia Tarozzo também fez especialização em administração de empresas na GV⁹ e um curso em gestão de empresas de organização do terceiro setor. Durante esse tempo ela trabalhou em algumas instituições e ONG's.

Decidida a trabalhar com design de móveis, ela então começa a trabalhar na Lussá Marcenaria de propriedade de Juliana Llussá. Trabalhou por mais ou menos três anos e diz que lá realmente aprendeu o ofício. Na Llussá ela procurou trabalhar em todas as áreas desde a produção, passando pela área comercial, o processo de venda até a entrega do produto ao cliente. Durante esse tempo Amélia fez um curso de marcenaria no Ateliê da Madeira em São Paulo e foi aí que ela se apaixonou de vez: *“como a gente fala, peguei o vírus da madeira! Fui contaminada pelo vírus da*

8 Fundação Armando Álvares Penteado

9 Fundação Getúlio Vargas

*madeira e comecei realmente a me interessar bastante por isso e tive vontade de montar um negócio próprio*¹⁰. E foi quando ela começou a desenhar os móveis da sua casa na marcenaria de Paulo Alves que os amigos primeiramente puderam ver seus trabalhos. Em dezembro de 2008 ela abriu em definitivo o seu ateliê na Vila Madalena e hoje ela conta com mais de vinte e cinco peças que comercializa sob medida e mais três fabricantes que comercializa uma linha industrializada.

Sobre o seu processo de criação, Amélia diz que existem basicamente três tipos de pedido. Existe aquele cliente que quer um produto específico e que ela desenvolve para este cliente, existe também a questão da necessidade de determinado produto no mercado em que ela analisa qual produto o mercado está pedindo, e tem o terceiro que é a demanda do fabricante (Tissot, Brasil Post, Schuster) em que eles fazem o pedido e ela desenha a linha e a indústria executa.

Nos três tipos de pedido, ela diz que o processo é bem parecido seguindo uma mesma linha de raciocínio:

“Na verdade é uma viagem, é a nossa inspiração... ela vem a qualquer momento. Às vezes eu estou num restaurante, pego um guardanapo e começo a desenhar e lá começa a criação de um produto ou então eu sento no computador pra uma demanda específica, fico pensando, vou fazendo os primeiros rabiscos até sair alguma coisa”¹¹

Sobre o seu processo de configuração das peças, Amélia admite que não há uma linha de raciocínio pré determinada, mas coincide no decorrer de cada trabalho, pois para cada peça ela segue basicamente um linha de raciocínio que é o croqui, depois um projeto técnico feito no Rhinoceros e no AutoCad, um protótipo da peça e depois execução final da peça e por fim colocá-la no mercado e acredita que a maioria dos profissionais da área usam um processo bem parecido com o dela.

10 Em entrevista ao autor

11 Em entrevista ao autor

“Sob encomenda ou por puro impulso de criar, nos primeiros traços de um projeto sempre busco algo novo. Minha inspiração vem de temas específicos ou aleatórios, de sentimentos, imagens, traços arquitetônicos, lugares, objetos, etc. O primeiro impulso é uma série de rabiscos, linhas que traduzem a minha imaginação. Flui naturalmente e aos poucos chego a um esboço satisfatório do que quero projetar. Quase sempre essa inspiração inicial, este croquis, se transforma com bastante semelhança na forma final da peça. Pronto... assim nascem meus primeiros traços”¹²

Ao analisar a obra de Amélia percebe-se que existe uma sutil volta ao móvel colonial brasileiro. O uso recorrente da palhinha e a utilização de alguns elementos de configuração levam certamente a concluir que existe um referencial marcante em sua obra. Um bom exemplo a ser evidenciado está na Poltrona Lisboa (figura 184 e 185):

“Essa poltrona foi um desafio pessoal, criar um modelo novo com características tradicionais de móveis antigos de influência portuguesa. Usei os encaixes, estrutura torneada a mão e palhinha natural. O resultado foi uma peça leve e atemporal apesar dos elementos clássicos da marcenaria antiga. É hoje um dos meus produtos mais vendidos”¹³.

12 Em email enviado ao autor

13 Em email enviado ao autor



Figura 184. Croquis da Poltrona Lisboa
[Acervo da designer]



Figura 185. Poltrona Lisboa
[Acervo da designer]

Quando questionada sobre a relação Designer x Marceneiro, Amélia diz ser uma fase muito importante na confecção da peça pois os dois têm que ter uma boa sintonia durante este processo.

“É um aprendizado sem dúvida! Eu acho que eles sabem muito mais do que a gente... mas como eu não tenho fábrica própria, esse cotidiano com o merceneiro não acontece... depois que eu faço o projeto técnico do protótipo eu mando para eles começarem a executar a peça... eu passo lá a cada semana pra ver como está ficando e aí a gente se acerta... e às vezes ele falam que isso aqui não vai ficar muito certo... vamos mudar essas medidas... esse encaixe não vai funcionar e ele mesmo propõe uma outra solução. Então essa fase é super importante com o marceneiro”¹⁴.

Amélia não tem marcenaria própria. Ela assim como outros designers, numa espécie de parceria, produzem suas peças na Marcenaria SP de propriedade de Paulo Alves.

14 Em entrevista ao autor

Parceria esta que está rendendo bons frutos.

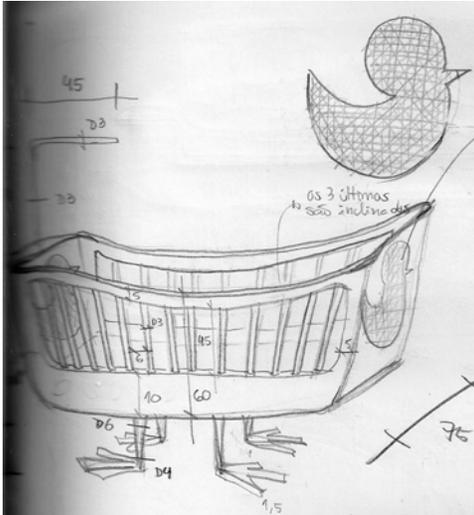


Figura 186. Croquis do Berço Piccolina
[Acervo da designer]



Figura 187. Berço Piccolina
[Acervo da designer]

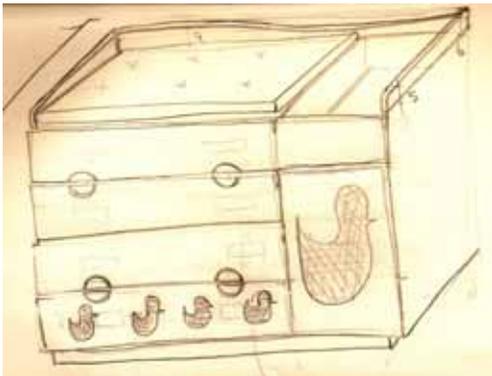


Figura 188. Croquis Comoda Piccolina
[Acervo da designer]



Figura 189. Comoda Piccolina
[Acervo da designer]

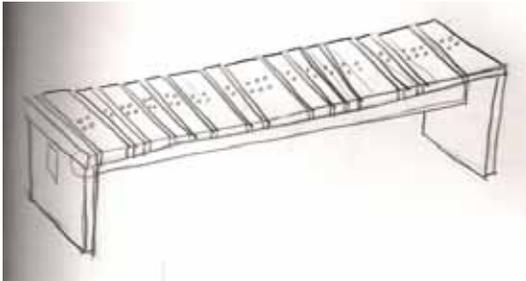


Figura 190. Croquis do Banco Marimba
[Acervo da designer]



Figura 191. Banco Marimba
[Acervo da designer]

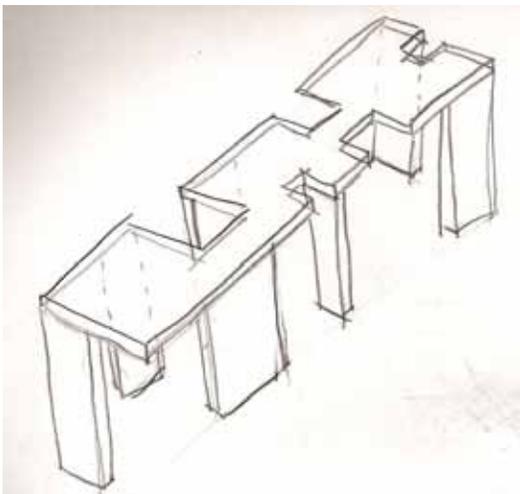


Figura 192. Croquis do Banco ZigZag
[Acervo da designer]



Figura 193. Banco ZigZag
[Acervo da designer]

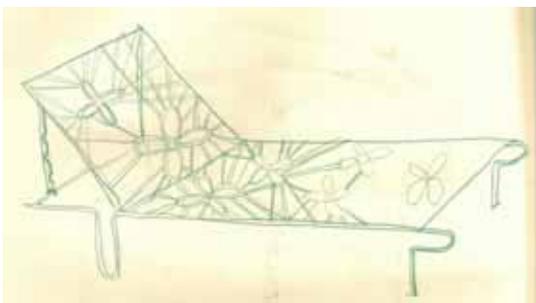


Figura 194. Croquis da Espreguiçadeira Migramah
[Acervo da designer]



Figura 195. Espreguiçadeira Migramah
[Acervo da designer]

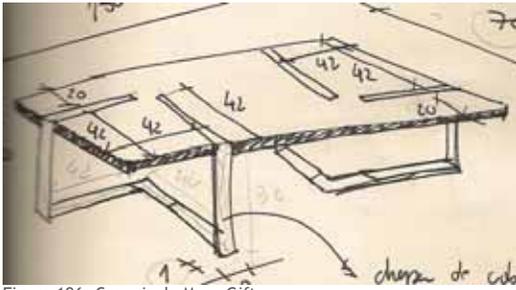


Figura 196. Croquis da Mesa Gift
[Acervo da designer]



Figura 197. Mesa Gift
[Acervo da designer]

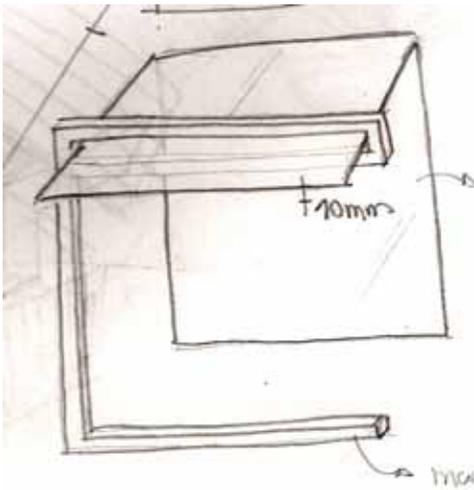


Figura 198. Croquis da Mesa Lateral Equilíbrio
[Acervo da designer]



Figura 199. Mesa Lateral Equilíbrio
[Acervo da designer]



Figura 200. Croquis do Criado Mudo Bossa
[Acervo da designer]



Figura 201. Criado Mudo Bossa
[Acervo da designer]

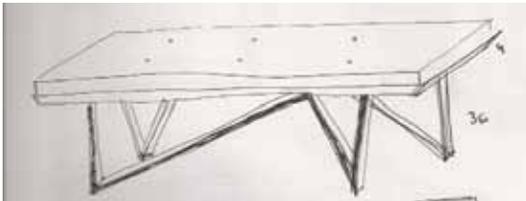


Figura 202. Croquis Recamier Ibirapuera
[Acervo da designer]



Figura 203. Recamier Ibirapuera
[Acervo da designer]

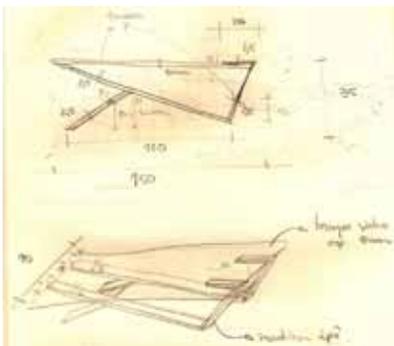


Figura 204. Croquis da Mesa Ski
[Acervo da designer]



Figura 205. Mesa Ski
[Acervo da designer]

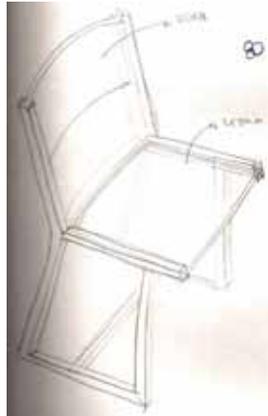


Figura 206. Croquis da Cadeira Trapézio
[Acervo da designer]



Figura 207. Cadeira Trapézio
[Acervo da designer]



Figura 208. Poltrona Marimba
[Acervo da designer]



Figura 209. Cadeira Ada com braço
[Acervo da designer]



Figura 210. Cadeira Bella
[Acervo da designer]



Figura 211. Espreguiçadeira Marola
[Acervo da designer]



Figura 212. Poltrona Pescador
[Acervo da designer]



Figura 213. Poltrona Gigi
[Acervo da designer]

CAPÍTULO 8

CONCLUSÕES

“A maneira de redigir as conclusões deve ser precisa e categórica, sendo as mesmas pertinentes e ligadas às diferentes partes do trabalho. Dessa forma, não podem perder-se em argumentações, mas ao contrário, têm de refletir a relação entre os dados obtidos e as hipóteses enunciadas”

(Metodologia do trabalho científico, Lakatos e Marconi, p.134)

A pesquisa se baseou nas respostas dos entrevistados e as categorizações foram elencadas, conseqüentemente, de acordo com o material analisado. Assim, foi identificado o fator expoente de cada um profissional, não excluindo assim a possibilidade deles figurarem em mais de uma categoria criada.

Entende-se que cada designer apresenta sua peculiaridade durante o processo de criação assim como o modo e a maneira de desenvolvimento de cada peça na sua maneira de trabalhar.

Durante a análise das entrevistas ficou claro que os designers têm uma metodologia própria que foi adquirida e maturada com o tempo, com seus erros e acertos.

As metodologias clássicas contribuíram sim e serviram como base e referencial, uma espécie de matriz individual que vai sendo moldada e readaptada de acordo com as peculiaridades, necessidades e complexidades de cada peça a ser executada.

A intenção em exibir na fundamentação teórica a tríade: Breve História do Mobiliário Brasileiro, Cultura Matreial e Imaterial Brasileira e Metodologias e Processos de Design, teve por finalidade apresentar um breve panorama por onde figura o móvel brasileiro e dessa forma poder compreender dentro de tamanha multiculturalidade exacerbada os processos de configuração dos profissionais da área.

Como este trabalho trata da busca em entender o processo de configuração dos designers contemporâneos de móveis baseado em suas obras, ficou evidente que os resultados dessa pesquisa seriam melhor demonstrados e apresentados mediante a informações concedidas por esses profissionais, e para isso, foram agendadas entrevistas num intervalo razoável de modo a evitar possíveis remarcações ou cancelamentos dado ao tempo corrido destes profissionais.

Apesar de toda a atenção e chegada anterior à capital paulista como forma de facilitar e otimizar o tempo, algumas entrevistas que estavam confirmadas, foram canceladas por motivos diversos como viagens a trabalho, reuniões e compromissos inesperados. Algumas entrevistas foram prorrogadas e realizadas, mas outras, mesmo havendo a

remarcação de data, não foram possíveis.

A entrevista que havia sido marcada com Claudio Corrêa da Marcenaria Baraúna não ocorreu por conta do escritório/marcenaria estar em mudança de local. Corrêa enviou posteriormente o questionário preenchido.

No que tange o objetivo geral, foi analisado o processo de configuração dos artefatos dos designers contemporâneos baseado no contexto de suas obras, identificando suas técnicas de criação. É importante assinalar que a pretensão não foi a de abarcar todo o universo referente à temática visto que esta tarefa se tornaria praticamente impossível. O que se pretendeu realmente foi, amparado pelo material recolhido, encontrar similaridades nos processos de configuração das peças e assim poder traçar um perfil desses profissionais, apresentados em categorias.

Quanto aos objetivos específicos, se fez uma breve contextualização do design contemporâneo em relação aos aspectos histórico culturais e com isso foi feita uma análise das obras dos designers brasileiros baseando-se nas entrevistas em primeira mão e das respostas dos questionários, no seu respectivo contexto histórico cultural.

Após a análise das entrevistas e também das respostas dos questionários enviadas pelos profissionais, foram elencadas as similaridades focadas no processo de configuração sendo possível apresentar três categorias: Designers Artífices, A questão do Briefing e Traços para Que te Quero.

Em DESIGNERS ARTÍFICES, estão inclusos os profissionais Carlos Motta, Júlia Krantz, Paulo Alves, Morito Ebine e a Marcenaria Baraúna. Nesta categoria ficaram evidenciadas a técnica apurada em marcenaria, o domínio ferramental e dos equipamentos de trabalho, prototipia em escala real da peça como resultado final assim como a utilização da madeira maciça de forma consciente e reconhecimento da nobreza da matéria prima.

Na categoria QUESTÃO DO BRIEFING figuram os profissionais André Cruz, Roberta Rampazzo, André Bastos e Guilherme Ribeiro do Studio Nada se Leva e Marcus Ferreira

da Decameron. Nesta categoria ficou evidenciada a utilização do briefing como fator de definição no processo de configuração da peça.

Por último, na categoria TRAÇOS PARA QUE TE QUERO aparecem as designers Amélia Tarozzo e Juliana Llussá. Certamente ambas poderiam figurar na categoria dos Designers Artífices por apresentarem algumas características deste grupo; mas baseado nas entrevistas, a questão da transmutação dos traços e rabiscos em produto final é evidenciada, representando assim como fator expoente desta categoria. Os primeiros croquis elaborados pelas designers durante o processo de configuração das peças torna-se praticamente o produto final.

O que se espera, é que a partir de agora outros se interessem pelo tema e assim possam contribuir de maneira proficiente, mergulhando nesse rebuscado mundo ainda explorado de maneira tímida, aventurar-se, desbravar de modo a complementar outros pontos que aqui neste trabalho não foi possível serem contemplados.

BIBLIOGRAFIA

ACAYABA, Marlene. Branco e preto: uma história do design brasileiro nos anos 50. São Paulo, 1991. Tese (doutorado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. [livro]

AFLALO, Marcelo. Os móveis do branco & preto. São Paulo: Paralaxe, 2005.

BARDI, Lina Bo. Tempos de grossura: o design no impasse. São Pulo: Instituto Lina Bo e P.M.Bardi, 1994.

BELLUZZO, Ana Maria. Artesanato, arte e indústria. São Paulo, 1998. Tese (doutorado) - Faculdade de arquitetura e urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo.

BAXTER, Mike. Projeto de Produto: Guia prático para design de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BAYEUX, Glória. O móvel da casa brasileira. São Paulo: Museu da Casa Brasileira, 1997.

BELLUZZO, Ana Maria. Artesanato, arte de indústria. São Paulo, 1998. Tese (doutorado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

BONFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa, Editora Universitária, 1995.

BOMFIM, Gustavo. Idéias e Formas na História do Design: uma investigação estética. Campina Grande: UFPB, 1995.

BORGES, Adélia. Maurício Azeredo a construção da identidade brasileira no mobiliário. Pontos sobre o Brasil. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M.Bardi, 1999.

BURDEK, Bernard E. História, teoria e prática do design de produtos / Bernard E. Burdek; trad. Freddy Van Camp. - São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

Cadeiras Brasileiras. Museu da Casa Brasileira, São Paulo, 1995.

CALMON, Pedro. História Social do Brasil: Volume 1. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

CALS, Soraia. Sérgio Rodrigues. Rio de Janeiro: Icatu, 2000.

CAMPANA, Humberto. Cartas a um jovem designer: do manual à indústria, a transfusão dos campana / Irmãos Campana. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

CANTI, Tilde. O móvel no Brasil: origens, evolução e características. Edição abreviada por Fernanda Castro Freire. Rio de Janeiro: Cândido Guinle de Paula Machado, 1980.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução a história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CAVALCANTI, Lauro (org.). Tudo é Brasil. São Paulo, Itaú cultural, 2004.

CAVALCANTI, Virginia Pereira. O Design do Móvel Contemporâneo Brasileiro: da diversidade à especificidade. São Paulo, 2001. Tese de Doutorado (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo).

CLARO, Mauro. Unilabor - desenho industrial e racionalidade moderna. São Paulo, 1998. Dissertação (mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. [livro]

_____. O móvel do século XIX no Brasil. Rio de Janeiro: Cândido Guinle de Paula Machado, 1989.

FLEXOR, Maria Helena Ochi. Mobiliário brasileiro: Bahia. São Paulo: Espade, 1978.

História do design do mobiliário no Brasil - a trajetória. São Paulo: Editora Moveleiro, 1991.

História da Indústria e comércio do mobiliário no Brasil - os Pioneiros. São Paulo: Editora Moveleiro, 1990.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. Raízes do Brasil. 26. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro Salles. Minidicionário Houaiss da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

KATINSKY, Júlio Roberto. Apontamentos sobre a arte e a indústria. São Paulo, 1963. Notas de aula - Faculdade de Arquitetura e urbanismo da Universidade de São Paulo.

KAZAZIAN, Thierry. Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo, Atlas, 2001.

LAKATOS, Eva Maria; Marina de Andrade. Metodologia Científica. São Paulo, Atlas, 2009.

LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. 19 ed., Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

LEON, Ethel. Design brasileiro, quem fez quem faz. Rio de Janeiro: Senac/Viana Mosley, 2005.

LEON, Ethel. Memórias do design brasileiro. São Paulo, Senac, 2009.

LIMA, Marco Antônio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro, Ciência Moderna, 2006.

LUPTON, E. Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naif, 2008.

LOBACH, Bernd. Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais, São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA, 2001.

MINDLIN, Henrique E. Arquitetura moderna no Brasil. Rio de Janeiro, Aeroplano, 1999.

MARTINS, Joel. Subsídio para redação de dissertação de mestrado e tese de doutorado. São Paulo, Moraes, 1991.

MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem. São Paulo, Edgard Blucher, 2006.

MORAES, Dijon de. Limites do design. São Paulo, Studio Nobel, 1999.

De MORAES, Dijon. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.

MOTTA, Carlos Lichtenfels. Carlos Motta e a vida. São Paulo, Bei Comunicação, 2010.

_____. Móvel Moderno no Brasil. São Paulo, Edusp, 1995. SANTOS, José de Almeida. Mobiliário artístico brasileiro: Tomo I. São Paulo: Museu Paulista, 1944.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Pulo, Martins Fontes, 2008.

ONO, Maristela Mitsuko. Design e cultura: Sintonia essencial. Curitiba, Edição da autora, 2006.

ORTIZ, Renato. Cultura brasileira e Identidade nacional. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PETROSKI, Henry. A evolução das coisas úteis. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2007.

Phillips, Peter L. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo, Blucher, 2008.

Prêmio Design Museu da Casa Brasileira: 1986-1996. Texto de Adélia Borges; Fotos de Antônio Saggese. São Paulo: Museu da Casa Brasileira, 1996.

REGAL, Paulo Horn. A prática gráfica do croqui e a criatividade. Revista Educação Gráfica, Bauru, n.7, p.19-32, 2003.

RIBEIRO, Darcy. O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil. 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SANTOS, José Luiz dos. O Que é Cultura. 16 ed., São Paulo: Brasiliense, 2006.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo. Móvel Moderno no Brasil. São Paulo, Edusp, 1995.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007

VASCONCELOS, Luís Arthur Leite. Uma investigação em metodologias de design. 2009. Monografia (graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco.

Sites:

www.ameliatarozzo.com.br

www.andrecruzdesign.com.br

www.barauna.com.br

www.carlosmotta.com.br

www.decamerondesign.com.br

www.institutobardi.com.br

www.juliakrantz.com.br

www.llussamarcenaria.com.br

www.marcenariasp.com.br

www.moritoebine.com

www.nadaseleva.com.br

www.robertarampazzodesign.com

<http://crisramalho.wordpress.com>

<http://www.deco-delcroix.be>

www.mcb.org.br

ANEXOS

ENTREVISTAS EM PRIMEIRA MÃO NA ÍNTEGRA

E RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO

“A entrevista é uma relação didática, que cria uma forma de sociabilidade específica, limitada no tempo, sem a continuidade, em que, inicialmente, os parceiros da diáde se defrontam como estranhos, pautados por uma alteridade que aparentemente não admite o encontro e que deve ser superada para que a matéria-prima do conhecimento possa ser produzida durante esse encontro que transforma estranhos em parceiros de troca”.

ROMANELLI (1998, p.125-126)

AMÉLIA TAROZZO



GOSTARIA DE SABER SEUS DADOS DE IDENTIFICAÇÃO: (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Meu nome é Amélia Tarozzo... sou arquiteta de formação... eu me formei pela FAAPE aqui de São Paulo e depois fiz especialização em administração de empresas na GV e fiz também um curso de gestão de empresas de organização do terceiro setor... as três coisas que eu já trabalhei... Como é que eu fui trabalhar com mobiliário? Na verdade eu me formei em arquitetura e eu trabalhava na Câmara Americana de Comércio... nada haver com isso... trabalhava na área comercial... atendimento a grandes empresas... com publicidade e marketing principalmente... E na Câmara Americana que é uma associação de empresas... eles têm uma área de terceiro setor que é um prêmio de cidadania empresarial... aí eu migrei para esse prêmio de cidadania... Eu não me encaixava realmente na área de arquitetura porque eu não gostava de fazer projeto... estava perdida... não sabia o que queria fazer e aí fui trabalhar nesse prêmio... coordenei esse prêmio eco por um ano mais ou menos... Depois saí de lá pra uma outra ONG... resolvi que ia salvar o mundo... ia trabalhar com o terceiro setor... E fui trabalhar nessa outra Ong que era de inclusão de pessoas portadora de deficiências no mercado de trabalho... fiquei trabalhando lá um ano e meio... mais ou menos... que era com captação de recursos... aí eu fiz esse curso de gestão de ONG... Aí de lá eu fui pro Instituto de Voluntariado de São Paulo... que é o Instituto Faça Parte... trabalhei num projeto que tinha começo... meio e fim e a hora que acabou o projeto você para e fala... e aí? O que é que eu vou fazer da vida? Eu me formei em arquitetura... adoro mexer com a aérea comercial... quero salvar o mundo... como é que eu junto essas coisas todas numa profissão... não é? Enfim... aí eu fiz meio que um business plan da minha carreira... o que eu queria mesmo da minha vida e o que eu me imaginava fazendo e tal... Aí a área que eu mais gostava na faculdade de arquitetura era a área de desenhos de produtos e tinha essa Cadeira... eu adorava mexer com isso... desenhar cadeiras... desenhar mesas... aí eu falei ah! eu acho que esse pode ser o caminho... Só que pra alguém me contratar eu tinha que trabalhar na área comercial que era o que eu sabia fazer até então... Eu procurei fábricas de móveis aqui em São Paulo... que tivessem essa questão social... que usassem madeiras certificadas no processo de fabricação e pra trabalhar na área comercial... trabalhar com vendas que era o que eu sabia fazer... Aí fui trabalhar na Llussá marcenaria... Trabalhei com eles por mais ou menos uns três anos e lá

foi onde eu fiz a minha escola realmente de marcenaria... Eu me interessei muito pela área... O meu avô era marceneiro e ele teve uma fábrica em Ribeirão Preto por 50(cinquenta) anos... só que ele morreu no mês que eu nasci... a gente não se conheceu... esse negócio estava no sangue e eu não sabia... E aí fiquei trabalhando em todas as áreas desde comercial... produção... todo o processo de venda... desde a hora que o cliente comprava... ia até a loja e comprava... eu acompanhava da venda à entrega... acompanhava todo o processo e com isso eu aprendi pra “caramba”... Nesse meio tempo eu fiz um curso de marcenaria no Ateliê da Madeira aqui em São Paulo... o curso de um ano e meio onde eu aprendi na raça mesmo a fazer o móvel e aí eu me apaixonei de vez... como a gente fala... peguei o vírus da madeira... fui contaminada pelo vírus da madeira e comecei realmente a me interessar bastante por isso e tive vontade de montar um negócio próprio... Aí eu saí da Llussá Marcenaria pra montar uma joalheria que eu estava fazendo paralelamente... Esse negócio não deu certo... E nessa... Eu estava fazendo os móveis pra minha casa... e meus primeiro móveis que o fabricante era Paulo Alves que é da marcenaria São Paulo... Aí os amigos começaram a ver esses móveis e começaram a gostar... isso tudo foi em 2007... Começaram a gostar e virou negócio... Em dezembro de 2008... eu montei meu ateliê aqui na Vila Madalena e hoje eu tenho essa coleção de móveis... são mais de 25(vinte e cinco) peças que a gente comercializa sempre sob medida... Eu tenho a linha ateliê que vendo aqui em São Paulo diretamente pro consumidor final... e eu tenho uma linha industrializada que na verdade são três fabricantes diferentes que fazem pra mim... Um deles é a Schuster que eu tenho uma coleção de 8 (oito) peças com eles... agora pro ano que vem a gente vai lançar mais uma... Tem uma outra fábrica que é de fibras naturais... que se chama Brasil Post... que vai lançar uma coleção no ano que vem... E uma terceira fábrica que é a Tissot... Também lá do sul... Que estou desenhando algumas peças pra eles... pra lançar em outubro e também na MIMAD do ano que vem... Basicamente são minhas linhas de trabalho...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

COMO SE DÁ O PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“O processo de criação muita coisa vem por demanda... a pessoa quer um produto específico... aí eu desenvolvo aquela peça pra ela... eu crio aquela peça pra ela

ou então é realmente pra ter peças novas pra lançar no mercado... Eu vejo que tem uma necessidade de cadeiras no mercado... e eu desenho cadeiras... projeto... executo protótipos... faço a peça e faço o lançamento... E tem também a demanda do fabricante... eles me pedem tais produtos... eu desenho a linha pra eles... e aí eles executam... Mas o processo de criação como ele funciona... é uma viagem... é a nossa inspiração... ela vem a qualquer momento... às vezes estou num restaurante... pego um guardanapo e começo a desenhar... e lá começa a criação do produto ou então... eu sento no computador pra uma demanda específica... agora vou criar uma cadeira e tento... fico pensando...vou fazendo os primeiros rabiscos até sair alguma coisa...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

ENTÃO QUER DIZER QUE NÃO EXISTE UM PROCESSO PRÉ-DETERMINADO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não... não existe... mas ele coincide com os projetos predeterminados que existem por aí... que é fazer um croqui... depois fazer um projeto técnico disso daí... depois fazer um protótipo dessa peça e depois realmente executar a peça final e colocá-la no mercado... Então acaba que coincide... Eu não faço o contrário... tem gente que começa na marcenaria já desenvolvendo uma coisa como um protótipo... não é? No meu caso não... ele começa com o desenho mesmo... com o croqui... é muito parecido com o que há na arquitetura mesmo...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

ENTÃO O PROCESSO MESMO JÁ PODERIA PULAR PRA ESSE AQUI... QUE SERIAM AS ETAPAS DO PROCESSO... A PARTIR DO MOMENTO EM QUE VOCÊ...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“A partir do momento que eu tenho a demanda ou do que eu quero executar um produto porque eu vejo um nicho no mercado... a primeira coisa que eu faço é sair rabiscando... eu tenho uma série de cadernos de rascunhos com uma certa quantidade de folhas e são nesses cadernos que eu fico criando... Às vezes eu crio as peças sem nem precisar delas... e se futuramente alguém me pede eu já tenho ela no meu portfólio... então a primeira coisa que a gente faz é o desenho mesmo... à mão... o croqui e depois eu começo a colocar as medidas e aí agente faz o projeto técnico... os programas que eu uso é o Rhinoceros e Autocad... Primeiramente no Rhinoceros e

depois a gente passa no autocad pra mandar pro fabricante...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

DE MANEIRA GERAL VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS USAM ALGUMA METODOLOGIA PRÓPRIA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu acho que sim... acho que quase todos os arquitetos trabalham dessa forma que eu trabalho... E aqueles que são mais artistas... eu tenho a impressão que começam na fábrica já na mão da massa assim... Eu acho que sim... acho que as pessoas seguem um processo mais ou menos parecido...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

PROCESSO PESSOAL?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É pessoal mas parecido com os demais... eu acho...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

COMO É A SUA RELAÇÃO DE DESIGNER COM O MARCENEIRO QUE VAI EXECUTAR A PEÇA... EXISTE ALGUMA INTERFERÊNCIA... É UM APRENDIZADO ENTRE OS DOIS?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É um aprendizado sem dúvida... eu acho que eles sabem muito mais do que a gente... Então eu fiz curso de marcenaria prático pra poder saber falar a mesma língua do marceneiro que está executando a peça... Como eu não tenho fabrica própria... eu não tenho esse dia a dia... esse cotidiano com o marceneiro não acontece... Depois que eu faço o projeto técnico do protótipo... eu mando pra eles e eles começam a executar a peça... eu passo lá a cada uma semana pra ver como ela está ficando e aí a gente acerta... ah! Esse braço da cadeira pode ser um pouquinho mais curto... tira um pouquinho... a profundidade total está muita... vamos diminuir um pouquinho... a cadeira está alta demais... diminui... Então tudo isso a gente vai acertando com o marceneiro na hora... e eles às vezes falam que isso aqui não vai ficar muito certo... vamos mudar essas medidas... esse encaixe não vai funcionar e ele mesmo propõe uma outra solução... então essa fase é super importante com o marceneiro...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

COM RELAÇÃO AO PROTÓTIPO ANTES DO PRODUTO FINAL... VOCÊ FAZ O PROTÓTIPO DE ALGUM MOLDE OU ISOPOR?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não... eu vou direto na madeira e eu acho que com o tempo você acaba pegando uma certa prática... e os protótipos muitas vezes já são exatamente os produtos finais... No meu caso isso é mais de 80% dos protótipos... eles já são os produtos finais... A gente já faz exatamente na madeira pra aproveitar essa peça que já começou... Mas eu não trabalho com isopor... eventualmente eu faço uma maquete com papel mesmo ou com aquelas madeirinhas balsa... mas é muito raro... normalmente a gente vai direto no produto mesmo...” (Entrevistada Amélia Tarozzo)

QUAIS AS MADEIRAS QUE VOCÊ COSTUMA USAR?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Madeiras brasileiras... 100% de madeiras brasileiras... hoje a gente ainda não tem a certificação FSC... então a gente compra 100% da madeira pelo sistema DOF... que é hoje uma forma de certificação... você conhece esse ou não?” (Entrevistada Amélia Tarozzo)

NÃO... DOF?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Sistema DOF na verdade é um sistema que o IBAMA implantou há mais ou menos 4(quatro) anos... é um sistema de computador mesmo... aonde todo mundo pra vender qualquer tipo de produto natural relacionado à madeira e outros materiais também... Agora falando na madeira... qualquer tipo de material seja ferragem... seja madeira maciça... seja madeira já laminada... tudo isso tem que passar por esse sistema... Então quem vai tirar lá do Acre... lá da região da Amazônia ou do sul... de floresta de reflorestamento... todo mundo tem que lançar o seu produto nesse sistema primeiro... a pessoa que está extraíndo fala... extraí tantos cúbicos de madeira e esses tantos cúbicos estão indo para o lugar tal... tem que inserir nesse sistema senão não consegue emitir nota pra fazer esse transporte... Então quando a gente está aqui na outra ponta e vai comprar madeira pra executar a peça pro consumidor final... a gente tem que comprar também por esse sistema... Só de pessoas que são fornecedores e estão cadastrados lá dentro...Então... quer dizer...

a gente acreditando no IBAMA... a gente acredita que tem toda uma certificação... tem todo um rastreamento dessa madeira e é uma forma de se certificar que é uma madeira legal... Então 100% da nossa madeira é comprada dessa forma... Eventualmente a gente consegue também... além de ser comprada pelo sistema DOF... que ela venha também com a certificação FSC... mas mesmo assim a gente não pode repassar isso para o nosso produto... porque a gente não tem essa certificação na fábrica...Então mesmo que a nossa madeira seja FSC... eu não posso pôr o selo no meu produto... porque não tem a certificação na fábrica... Com o Paulo você vai conseguir ver melhor... ele vai explicar porque ainda não tem... mas ele está no processo de certificação...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

E O TEU TRABALHO É 100% MADEIRA OU VOCÊ TAMBÉM UTILIZA OUTRO TIPO DE MATERIAL?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu utilizo também a palhinha natural trançada à mão... utilizo vidro... algumas mesas com tampo de vidro... couro em alguns produtos... tem um revisteiro que a parte do revisteiro é de couro...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

O ASSENTO DAS CADEIRAS NÃO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não... o assento das cadeiras é sempre estofado ou de palhinha e agora palha de fibra sintética... mas agente ainda não lançou... só para o ano que vem”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

E COM RELAÇÃO AS SUAS REFERÊNCIAS... VOCÊ USA ALGUMA REFERÊNCIA PRA CONCEBER SUAS PEÇAS... VOCÊ TEM UM...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu me inspiro muito na arquitetura... meus móveis são todos muitos geométricos... eles têm linhas arquitetônicas e eu me inspiro em prédios... em edifícios e em pontes... Qualquer coisa relacionada à arquitetura me atrai e eu acabo transformando isso em peças pequenas...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

EXISTE UM DESIGNER ESPECÍFICO... UM ARQUITETO ESPECÍFICO QUE VOCÊ POSSA... OU NÃO...

É...” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Designer específico tem aquele que a gente admira... eu admiro demais o Joaquim Tenreiro... o Sérgio Rodrigues... o próprio Carlos Motta... são pessoas que eu admiro demais... que eu acho que começaram com mobiliário genuinamente nacional aqui no Brasil... E o mobiliário... o meu pelo menos... ele tem essa cara meio retrô... ele tem essa característica... então eu acho que puxei um pouquinho pra eles na hora de desenhar... eu acho que eles me inspiram um pouco...”(Entrevistada Amélia Tarozzo)

ANDRÉ CRUZ



“Eu me chamo André Cruz... eu na verdade tenho uma formação atípica nesse mercado porque eu sou publicitário... Fiz publicidade com especialização em cinema e pós-graduação em gestão empresarial... A mudança para área de design veio quando eu tinha quase 30(trinta) anos... eu tenho 13(treze) anos nesse mercado e foi uma mudança na verdade... foi uma brincadeira que deu muito certo... Eu trabalhava na publicidade com cenografia... direção de arte... assistente de cenografia... depois comecei a fazer cenografia direção de arte e em cenários grandes e produtora que tinha marcenaria... Então muitas vezes construía algum móvel pra completar um cenário... alguma coisa... E numa dessas... uma loja que chamava Utily Futily que foi uma das pioneiras em design de São Paulo... fiquei amigo das donas e começaram a me incentivar muito e ali que o hobby começou a virar uma profissão e até ser maior... que eu larguei a publicidade e realmente me voltei pra área de design... E “X” anos depois... hoje eu vejo que a minha formação de publicidade é excelente... porque eu trabalho muito com reposicionamento de marca com foco em produto... então eu tenho uma visão de designer de escritório ele atua não só na criação de produto... na verdade eu crio produto mas eu trabalho muito na assessoria criativa... gestão estratégica de design... reposicionamento de marcas... então eu vejo a empresa como um todo... Trabalho 100% focado pra indústria que é o meu grande barato... tenho projetos especiais... projetos meus também e vejo que a publicidade voltou muito forte e muito legal... ter essa outra formação que não só... mas pro design sou autodidata...”(Entrevistado André Cruz)

MAS ESSA SUA FORMAÇÃO AJUDOU MUITO ENQUANTO DESIGNER?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não tenho a menor dúvida... essa formação... primeiro que 15(quinze) anos atrás falar design era uma coisa muito inóspita... não se sabia direito o que era essa área... eu não tinha menor noção... sou da leva dos primeiros designers que faziam as coisas no fundo de quintal... que produziam... não tinha a interferência.. não existia a indústria te apoiando... Hoje está muito melhor... ainda é muito difícil... mas está muito mais aberto... Mas não tenha dúvida... eu já entrei quebrando paradigmas... não entrei com a formação e isso é muito interessante... E trabalho com marca é fundamental pra publicidade... não tenha a menor dúvida...”(Entrevistado André

Cruz)

COMO SE DÁ ESSE PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS... NO SEU CASO?" (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu tenho um processo bem dinâmico e bem diferenciado... depende muito do projeto... Com indústria eu gosto muito de trabalhar com conceito por onde seguir... se a indústria está no público se ele está no C e quer ir por A... se está no B e que ir pro D... Eu procuro primeiro entender a indústria e depois começar a quebrar paradigmas... Uma coisa que eu falo é: vocês estão me contratando... o que vocês têm... vocês já têm... e estão me contratando pra alguma coisa diferente... então entra a brincadeira de quebra de paradigma... Primeiro eu conceituo muito... eu procuro um foco... Qual é o foco que a gente vai trabalhar? Análise de público A,B,C... uma análise bem cartesiana primeiro e depois uma brincadeira criativa... No processo criativo eu tenho a maior liberdade possível... por que? Porque tem um projeto que eu faço um croqui e ele já é aquilo e ponto final... Tem projeto que de um croqui... o pessoal que trabalha comigo começa uma parte de desenvolvimento de pesquisa... Então tem peça que eu faço maquete metal... tem peça que eu faço maquete no papel... tem peça que eu faço no arame... tem outras que eu brinco muito no croqui até onde chegar... Cada produto pede um tipo de desenvolvimento diferente e daí eu trabalho com vários programas... começa uma prévia no cad... eu gosto muito do Rhino porque dá uma interface de 2D e 3D pra a gente renderizar depois... renderizo muito no V-Ray que eu acho que dá um acabamento legal... Mas o processo criativo depende muito do cliente... Nas minhas pessoais... eu tenho uma liberdade muito grande... que daí são minhas e eu não tenho vínculo com a indústria... eu gosto muito de trabalhar em escultórica ... Eu tenho uma tendência muito no móvel... objeto... escultura... eu misturo tudo isso na verdade... Mesmo nas linhas com as indústrias eu também gosto de quebrar paradigma e colocar algo visual... eu acho que o cérebro te dá várias leituras... acho que a grande brincadeira do designer é essa... não é só o toque... mas é o olfato... o cheiro... são as sensações e isso eu procuro muito no design... então é a pessoa olhar aquela peça e falar: nossa! isso me parece muito confortável... Mas ela não tocou ainda... eu dou um exemplo... de que é como você entrar numa doceira... você vê uma banca de doces

com 30 (trinta) ou 40(quarenta) doces... mas um te chama muita atenção e um te dá água na boca e você nunca provou... como? É louco isso... E eu acho que o design teria que ser assim... eu procuro isso no design... Eu acho que num sofá... a pessoa tem que falar “nossa” isso é muito confortável... Então a sensação tem que passar através do visual e tem que ser uma sensação de conforto... e a pessoa tem que falar que é muito confortável... Pronto... eu já comecei a entrar muito mais nessa questão da sensação... Procuro muito o design com esse tipo de pegada e daí eu trabalho com várias áreas... não trabalho só na parte de mobiliário... Tenho bastante mesa... mesinha... mesona... cadeira... buffet ... que é a parte mais do mobiliário que é mais direcionado à decoração... às lojas de decoração... seja lojas Toque... de Gabriel Monteiro da Silva ou a linha que tem que ter giro que é a ToK & Stok... ou Casas Bahia... que o meu grande sonho de consumo é desenhar para as Casas Bahia e tenho outros clientes... Então tenho iluminação... Tem um cliente que já está comigo há quase 2(dois) anos e estou reconceituando toda uma brincadeira dele... que eu vou da concepção à parte gráfica... à cenografia e ao produto... E hoje um cliente novo que é a Americanflex que são colchões...Mas que eu também estou desenvolvendo uma série de novas brincadeiras porque eu reconceituei o trabalho deles... Antes eles vendiam dormir e hoje eles não vendem mais dormir... hoje eles vendem um espaço agregador e daí eu coloquei vários outros tipos de produtos... estou fazendo colchões novos com uma pegada diferente... estou realmente desenvolvendo bastante... Estou começando a desenvolver um ventilador... então o meu barato em design é justamente a diversidade... então por isso que eu falo... cada um desses produtos pede um tipo de processo criativo diferente... não poderia falar que meu processo criativo é todo igual...às vezes ele vem de um croqui... às vezes ele sai de uma referência que é maluca na minha cabeça que pode ser uma flor... uma arquitetura... Geralmente minhas referências são: não as do mundo do design... nem branco... tudo é forma... Mas pode ser o formato de uma empadinha que eu vou ao boteco comer e eu acho aquilo... nossa! é uma loucura... olha que forma interessante... Eu vou muito na forma... e daí vai tudo... é o carro... é a mesa ou é a empadinha... é uma nuvem ou é arquitetura... Gosto da arquitetura... Gosto muito da moda... Acho que moda e design estão intimamente ligados... E eu acho que o design é isso... é você está atento a absolutamente tudo... porque na verdade tudo pode ser uma fonte de inspiração... Uma calça não é uma calça... Você tem

uma calça com design ... Eu tenho muito dessa visão e que eu procuro colocar aqui... Então o status do processo... sai o croqui da minha cabeça... sai a idéia da minha cabeça... às vezes já vem pronto... às vezes eu coloco pro pessoal pensar... às vezes eu venho com uma idéia ali... estou lançando uma linha em aço... e o conceito foi forma dentro da forma... mas até chegar no produto final que eu queria... nossa... só de “maquetinha” de arame... fiz umas 10(dez) ou 15(quinze) de cada... Esse foi um processo... Mas a peça pedia todo esse trabalho... Então depende muito do produto... depende muito do estágio onde está a idéia inicial ou quanto você quer trabalhar no produto... E eu procuro cada vez mais trabalhar uma questão... que é uma questão conceitual... Então a forma dentro da forma... isso eu uso da minha linha jazz... Então não preciso ficar falando que isso é uma mesa ou se é isso ou aquilo... Ela não é só uma base... é uma escultura... ela tem toda uma história... eu gosto de criar historinhas em cada peça... Isso eu acho importante... Tem uma frase que eu às vezes... que eu tenho uns encontros com algumas pessoas para discutir sobre design e um amiga colocou outro dia que... nós no Brasil... como é que é? A gente não parte do começo... a gente pensa muito só no produto final... E eu coloco isso nas aulas... Dou aulas no Instituto Europeu de Design... E a primeira coisa que as pessoas colocam é produto...produto...produto e eu falo: gente... produto é a etapa final... Primeiro você tem que trabalhar o conceito e o italiano faz isso muito bem... ele primeiro conceitua... ele tem todo um trabalho de base... não é só aquela forma que vem à cabeça desconexa... não é? Que pode ser muito legal... mas eu procuro trabalhar muito isso... pra você ter um escritório coerente... A tua linguagem tem que ser diferente mas coerente... Pra que você tenha um volume de produtos criados... mas que não seja... que tenha unidade... e eu tenho que passar isso pra indústria também... A indústria também... a indústria que eu trabalho tem que ter uma gama de produtos diferenciados... mas a indústria tem que ter uma unidade... você tem que olhar e achar coerência... E isso é a questão do conceito... Gosto de fazer muito maquete... Trabalho demais com 3D... não sei nada daqui sem que eu veja em 3D... Às vezes eu faço filme desse 3D... Pra você perceber se aquilo é real... se aquilo realmente fica legal... mesmo em 3D ele é ainda uma etapa muito distante do produto final... é uma idéia do que aquilo pode sair... Daí você vai pro protótipo... mexe aqui... mexe lá... muda espessura... muda acabamento... muda costura... Enfim... daí é uma grande brincadeira... Eu falo que trabalhar na área

de design é brincar numa casinha de boneca... porque você não para de mexer nas coisas...”(Entrevistado André Cruz)

VOCÊ FALOU EM AÇO... FALOU EM MADEIRA... QUAIS SÃO OS MATERIAIS QUE VOCÊ UTILIZA REALMENTE NAS SUAS PEÇAS?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não existe limite... Eu tenho indústria de estofados... eu tenho indústria de colchões que não está só com colchões... eu fui pra cabeceiras... criei uns box super diferenciados que a gente nem conseguiu registrar porque virou patente e foi muito melhor... Não tem material pra mim... material é uma etapa... Eu falo... aliás essa frase não é minha... essa frase é dos Campanas: o material conduz... E eu concordo plenamente com eles... Então não me importa muito se é madeira... metal... ferro... aço... tubo... mármore... muito pelo contrário... cada indústria tem um trabalho que é próprio de produção... e quanto maior essa diversidade... melhor... O material é uma grande brincadeira... você olhar o material e falar: nossa... o que isso vira? Como eu posso brincar com isso? Não tenho realmente predileção...”(Entrevistado André Cruz)

VOCÊ DISSE QUE NO SEU CASO NÃO EXISTE UMA METODOLOGIA PRÓPRIA... CADA PEÇA QUE VOCÊ VAI CRIAR EXISTE UMA METODOLOGIA DIFERENTE... CADA PROCESSO DIFERENTE... CADA MÉTODO DIFERENTE... VOCÊ IMAGINA QUE OS OUTROS DESIGNERS TRABALHAM DESSA MESMA MANEIRA... CADA PEÇA E CADA PRODUTO QUE ELES VÃO DESENVOLVER EXISTE UM PROCESSO... UMA METODOLOGIA DIFERENTE?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Vou tentar voltar atrás um pouco no que eu falei... existe uma diferença entre ter uma idéia... e você concretizar aquela idéia e uma metodologia... Existe sim uma metodologia de trabalho no escritório... você pega uma indústria... então... primeiro... quem é essa indústria? É um caso... por exemplo dessa de colchões... pesquisamos mercado... saímos a campo... visitamos mais de 50(cinquenta) lojas que eles tinham... mais os prospectos... entendemos esse mercado... estudamos tudo que está nesse mercado... daí eu faço um estudo de curva A... B... C... análise do que mais vende... Daí eu entendi o que essa empresa faz... mas também entendi o que ela fornece pro mercado e o que o mercado compra... É aí que eu entro... falo

então está bom... isso é o que já existe... vai um produto diferente? Vai começar... eu começo a pensar... Isso de estudar o mercado é considerado uma metodologia... isso eu faço em toda empresa... mas cada empresa requer um trabalho diferenciado... A metodologia de conhecer o teu cliente é importante... não pra fazer igual... muito pelo contrário... é pra saber o que ele já faz ou que o mercado já tem... justamente pra você ir além disso daí... Então existe uma certa metodologia mas no meu caso... eu aplico uma metodologia...mas que vou muito subvertendo isso daí... Eu não tenho uma regra... eu não poderia escrever um livro... contratar um novo funcionário e falar... é assim que a gente funciona... não por que? Porque não vai ser sempre assim comigo... Eu às vezes vou descobrindo caminhos... e vou trilhando por esses caminhos... Existe sim uma metodologia interna que desce do meu croqui... é fazer... transformar isso em algo real pelo Rhino... 3D... que vou palpitando muito... existe sim uma pesquisa muito grande... tem peça que a gente procura não definir muito por ser muito clara na minha cabeça... Tem peça que eu falo... olha eu imagino uma saia esvoaçante... blá blá blá... e daí é obvio que você acaba indo pra uma moda... pra procurar algo que tenha aquele caimento... pra descobrir se aquilo funciona... Então existe muita pesquisa... Eu acho que é importante você está focado em pesquisa principalmente em pesquisa não da área de design... Não é ficar vendo blog ou site de design... É ir um pouco além porque o universo é muito além... Então existe um pouco da metodologia que eu gosto de quebrar o tempo inteiro... Cada indústria eu trabalho com um método porque eu acho que a indústria pede um método diferente... Tem indústria que eu entro e vejo uma máquina parada... Aqui dá pra fazer uma porção de coisa... Vamos brincar? Então realmente é mais uma observação que eu vou definindo o caminho de cada trabalho..." (Entrevistado André Cruz)

E COM RELAÇÃO... DIGAMOS... A TUA PEÇA... DIGAMOS A CADEIRA TODA EM MADEIRA... NA MARCENARIA ONDE VAI SER FEITO TODO O PROCESSO... TODA A DOBRA... O ENCAIXE... COMO É A SUA RELAÇÃO COM O MARCENEIRO... COM QUEM VAI EXECUTAR A PEÇA? VOCÊ TEM MARCENARIA PRÓPRIA?"(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não... eu não produzo nada e não distribuo mais nada... Eu tenho uma atuação diferente... vou falar na distribuição primeiro... A distribuição é através da

indústria... mas eu faço o evento... eu faço lançamento meus com esses produtos da indústria... faço todo o trabalho gráfico... eu tenho uma atuação... diria que é mais conceitual de mostrar pro mercado o serviço... mas quem tira o pedido é sempre um representante da indústria... Hoje 100% das minhas linhas são produzidas por indústrias... Já produzi... já tive loja... não quero... não é o meu foco... E dentro da indústria eu tenho que ter essa liberdade de atuar... como eles também... eu gosto muito de ouvir opinião... Então eu dou o projeto especificado... as peças eu já mando no molde 1(um) pra 1(um)... Às vezes eu faço protótipos... outras eu faço maquete... eu procuro dar mais mastigado... Mas às vezes chega lá... e aquele marceneiro velhinho olha e fala... nossa! e se fizer assim... e você vê que é muito coerente... que é muito bacana... Eu adoro a troca... é o que eu chamo de compartilhar... Compartilhar é a grande palavra do momento porque eu falo muito que assim: eu não sou nada... eu não faço nada... nós fazemos tudo... não é só a minha visão... é uma somatória... Então às vezes minha idéia chega lá e ela dá certo e sai “ipsis litteris”... mas muita vezes vem sugestões... Eu tenho uma fábrica de estofados que a gente desenvolve já há um bom tempo e eu sento do lado da costureira e falo: vamos inventar costura... que tal fazer isso... ela diz você é louco senhor? Sou completamente... aí eu digo faz ... tenta... e eu tenho muito de soltar a criatividade de quem está trabalhando comigo... porque a costureira fica naquilo... é isso... é isso... é isso... Não... é muito mais que a coisa de dar aula... eu adoro dar aula... Então quando está trabalhando comigo eu procuro muito incentivar a pessoa a realmente a colocar a opinião dela... o que ela acha... E assim... possa ela sim... possa ela não... possa eu adorei... vamos tentar... Posso falar não... não é esse caminho... Mas a troca... o compartilhar é fundamental em qualquer área...”

(Entrevistado André Cruz)

SEU ESCRITÓRIO SE COMPORTA DIFERENTE... DIGAMOS DE UMA MARCENARIA TIPO BARAÚNA... TRANCOSO?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Completamente...”(Entrevistado André Cruz)

O SEU É MAIS VOLTADO PRA PARTE QUE VENDE IDÉIAS?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“O meu grande barato é a idéia...”(Entrevistado André Cruz)

É O SEU... VAMOS DAR O EXEMPLO DA SUA CADEIRA FEITA NA ESCALA 1(UM) PRA 1(UM)... LEVA PRA EMPRESA QUE FEZ O PEDIDO E DAÍ PRA FRENTE É A PRÓPRIA INDÚSTRIA QUE VAI PRODUZIR?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu tenho várias formas de trabalhar... O que está cada vez mais forte aqui no escritório... que é o meu grande barato...são os contratos fechados com as empresas e que daí eu falo...tem isso daqui... então pode ir pra lá... A primeira coisa que eu faço... investigo o que realmente o dono dessa empresa quer... e faço toda uma estratégia... todo um planejamento pra chegar ou sugerir novos caminhos... porque eu vou sugerindo novos caminhos... Nisso você vai descobrindo caminhos interessantes... que pode ser hotelaria ou uma linha mais de giro então você vai pra Gift...ou você pode querer uma linha mais alta... só pra atingir o mercado A... então você faz lançamento exclusivo... Então o meu escritório é mais amplo... justamente por isso... não trabalho só com marcenaria... se hoje entrar por exemplo... estou orçando com vários clientes e cada vez mais de áreas distintas... que não a indústria moveleira... A indústria moveleira é parte do meu faturamento... porque o meu negócio é trabalhar com idéia... se hoje é uma mesa... amanhã um ventilador... depois de amanhã uma luminária... depois vem trabalhar um espaço público... Adoro móvel... mobiliário urbano... Eu estou em todas essas áreas... eu entro porque o meu processo criativo... porque na verdade eu vendo o processo criativo... Já trabalhei muito com mobiliário... então só mesa... mesinha... mesão me cansa porque eu não preciso só ficar na mesa... mesinha... mesão... Então tenho a linha de objetos... muito cuidado com aquela brincadeira que diz quem muito faz... nada faz... Não é isso... meu foco é criação... eu sou bom na linha branca... carro... não... Não sei fazer um carro... não seria o meu barato... Mas eu estou começando a entrar em outras searas... ventilador está sendo uma coisa bem interessante... isso não significa que eu vou fazer uma geladeira... não tenho competência pra uma geladeira... Mas eu tenho competência pra pegar e ter idéias muito interessantes numa geladeira... e ter um parceiro que tenha uma expertise no desenho da geladeira e agente juntar as coisas... Isso eu acredito... Então cada vez mais estou formatando parceiros pra

desenvolvimento de produtos porque a idéia... a minha cabeça funciona com idéia... funciona com coisas interessantes... com formas... com idéias... Esse é o motivo da minha migração... Eu não queria ter uma marcenaria porque dali até o resto da vida é madeira... ponto e acabou... Tenho uma indústria de aço... o resto da vida é trabalhar com aço... Eu não quero... Eu quero ter liberdade... Imagina... o meu grande barato é eu poder ter liberdade... eu poder trabalhar à distância porque eu viajo muito para as indústrias... E cada vez ter uma diversidade maior de produtos... Então eu faço assim... o que meu escritório está fazendo hoje... é novo ainda no Brasil... Você pega um Karim Hashid que vai do isqueirinho de dez centavos a um móvel de dez mil dólares... Essa é a minha cabeça... Minha cabeça mais de escritório... que é capaz de fazer um hotel inteiro ou de fazer só o isqueirinho e todos com uma linguagem... com um qualidade... O estilo do meu escritório ele é mais Karim... Tudo bem, Karim é americano... Mas tudo bem... Tem muito escritório que trabalha assim na Europa... Mas esse estilo europeu... Vai um árabe também... vai várias vertentes... Esse é o meu barato no design... Não são tantos escritórios que trabalham ainda dessa forma no Brasil... Mas... enfim... estou abrindo esse mercado...brincando... à fórceps...”(Entrevistado André Cruz)

QUEM SÃO ESSAS REFERÊNCIAS... VOCÊ FALOU EM DUAS REFERÊNCIAS?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

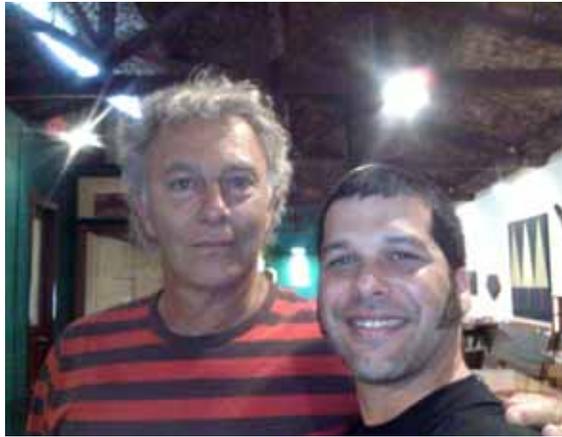
“Eu não vou dar nomes como referências porque tem muita referência interessante...”(Entrevistado André Cruz)

MAS... QUEM SERIAM ASSIM?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu vou falar... arquitetos japoneses... eu tenho uma predileção maluca... Tem alguns arquitetos japoneses que são fantásticos... Eu acho o design japonês maravilhoso... é uma escultura sutil... delicada...tem um histórico... Sou muito ligado em moda... então Dresanout... Prada... eu gosto desses mais modernos... os que mais desestruturam a roupa... Tenho uma relação também com os arquitetos japoneses mais modernos... que também desestruturam a arquitetura... gosto dessas quebras... desses cortes... Eu sou mais europeu... sou mais oriental se eu fosse dar

referência... Mas acho que a arquitetura... a moda... mesmo assim... o trabalho de cor... a pintura... as artes plásticas... em especial instalações da arte plástica... o que me interessa muito... o que realmente sou apaixonado são as grandes instalações em áreas externas... porque mexe também com... não só com o senso coletivo... mexe com a psiquê humana... A pessoa interage com a arte... não é um museu onde eu não toco... onde eu não pego... Quando você vai pra uma instalação na área urbana... você pega na peça... você interage... ela está ali no meio da rua... está num parque... você entra na arte... Esse tipo de trabalho também é uma referência muito forte pra mim... é uma questão muito sensorial... No japonês... em especial a questão milenar... cultural... um traço limpo muito bem pensado... conceitual... Não poderia... se eu te der nomes... hoje vou te dar nomes e se a gente falar amanhã... vou te dar outros nomes... entendeu? Mas minhas referências são por aí... Essas são muito fortes... a moda é muito forte... moda moderna... mas bacana... arquitetura japonesa em especial... Mas... adoro origami... na oriental de novo que me chama atenção demais... mas são formas... Aquela mesinha foi bronze no Idea Brasil... ela é de uma renda piauiense... uma brincadeira de vir uma renda piauiense... um trabalho muito legal e transformou numa peça... Minhas referências são bem ecléticas...”(Entrevistado André Cruz)

CARLOS MOTTA



Carlos Motta, paulistano, sou de 1952 e tenho 58 anos e comecei por outros caminhos; fui pra publicidade, fui pra direito, acabei me encontrando na arquitetura e no processo da arquitetura descobri que o desenho era a minha maior ferramenta pra poder executar tudo aquilo que eu tava querendo, que era exatamente passar pro tridimensional. Sair do desenho e ir para o tridimensional. Tenho muito mais habilidade no tridimensional que no plano. Faço meus desenhos, me expresso com os meus desenhos, mas na oficina eu desenvolvo melhor, chego a resultados mais rápidos (Entrevistado Carlos Motta)

COMO SE DÁ O PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

O processo de criação é super básico, simples... O processo é simples, na realidade parte de alguns pré requisitos que são muito óbvios: ergonomia, no caso o mobiliário não uma coisa tão complicada de ser desenhado, as cadeiras, os assentos são mais difíceis, e falando em termo de cadeira, o processo pra criar, parte mesmo sempre do objetivo final, é uma cadeira pra que? É uma cadeira pra você se sentar pra comer? pra trabalhar? pra descansar? pra relaxar? São posturas diferentes, então a ergonomia acaba definindo o partido mesmo. E em seguida, que técnica construtiva que eu vou adotar pra construir, pra dar forma a essa postura que eu estou procurando. E o resultado final disso tudo é a estética, eu nunca parto da estética; é sempre um resultado final de um conjunto que eu acabei de explicar pra você, é um processo que é muito honesto, muito sincero e acaba gerando uma estética sincera. Então a idéia é que essas peças sejam muito longevas em termo de durabilidade e que durem muito então está muito desvinculado de modismo. É realmente uma peça utilitária pra ser longeva na qualidade construtiva né, que a condição que ela seja duradoura e que esteticamente ela não esteja vinculada a um momento ela tenha um purismo assim que ela em qualquer época ela pode se encaixar bem. (Entrevistado Carlos Motta)

ENTÃO O PROCESSO DE UMA CADEIRA SE DIFERE DA OUTRA... (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Sem dúvida (Entrevistado Carlos Motta)

DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Ah, eu acho que tem as duas coisas, eu acho que tem gente que segue uma coisa super acadêmica, sabe, mais de faculdade, de universidade ou mesmo de um curso profissionalizante pra poder desenvolver uma peça de design, seja um móvel ou seja qual for essa peça de design, desse objeto, e tem pessoas que se iniciam nisso e depois desenvolvem da sua própria maneira e existem outros com conhecimentos totalmente empíricos como os caiçaras aqui no nosso litoral que fazem canoas, remos, móveis e construções e é uma coisa que eles aprendem usando, trabalhando, aprende uma maneira histórica de pai pra filho, que também é um conhecimento muito bonito. (Entrevistado Carlos Motta)

VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX, SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.) (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Não, não uso nada. Eu sou uma pessoa bastante “não eletrônica”, o máximo que eu tenho é o meu celular, um iPod e e-mails; confiro meus e-mails mas não sou muito chegado não. (Entrevistado Carlos Motta)

E COM RELAÇÃO AO PROTÓTIPO? É SEMPRE A MADEIRA OU EXISTEM OUTROS MATERIAIS? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Não, aqui na minha oficina, essa oficina daqui está preparada para trabalhar com madeira mas a gente também mexe com outros materiais, principalmente metais: ferro, alguma coisa com bronze, às vezes com o alumínio, mas a gente desenvolve toda a prototipia. (Entrevistado Carlos Motta)

EU ENTREVISTEI A JULIA KRANTZ E ELA UTILIZA MUITO O ISOPOR NOS SEUS PROTÓTIPOS POR CONTA DAS FORMAS ORGÂNICAS, ENTÃO ELA USA O ISOPOR POR TER A FACILIDADE

DE ESCULPÍ-LO. ENTÃO O SEU PROTÓTIPO, VOCÊ USARIA O PAPEL OU OUTRO MATERIAL EM ESCALA MENOR DURANTE O DESENVOLVIMENTO DA PEÇA? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Não! Vou direto na peça em escala 1:1 ! Aqui, essa cadeira eu acabei de fazer essa cadeira, essa poltrona. Eu acabei de fazer essa daí é a peça acabada mesmo. Ela vai sofrer ainda algumas pequena correções e aí vai em frente. (Entrevistado Carlos Motta)

E SUAS INFLUÊNCIAS? QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Eu morei 2 anos na Califórnia logo depois que me formei em arquitetura e fiquei lá fazendo curso de marcenaria como estudante então tive que me virar pra ganhar os meus troquinhos então eu acabava indo ao mercado das pulgas no freemarket comprando cadeiras, arrumando cadeiras e vendendo essas cadeiras, eu comprava ela meio quebrada, arrumava, restaurava e vendia, então passou muita cadeira pela minha mão e passaram algumas cadeiras de uma seita chamada “shakers”, os Shakers americanos que eu gosto demais e vi, não sei se me influenciaram ou se vi muita identidade, vi um resultado muito parecido com tudo aquilo que eu gosto de que eu procuro. Alguma coisa dos escandinavos, eu gosto muito dos laminados moldados, do Alvar Aalto e toda aquela turma da Escandinávia que trabalha tão bem com isso, acabei indo pra Helsinke, fui pra Turku que fica no norte da Finlândia visitar a Artec que produz as coisas do Alvar Aalto, foi tudo muito legal de ver, mas eu não sinto diretamente uma influência, eu sinto coisas paralelas, sinto coisas... quantas vezes eu batalho, batalho, batalho, chego num resultado, fico felicíssimo e na hora que eu vou ver já tem coisa muito parecida, mas que não me frustra, pelo contrário, fico feliz em saber que eu sou mais um aí do cardume empatando em alguns itens né. (Entrevistado Carlos Motta)

PRA FINALIZAR CARLOS, QUANDO CHEGA UM PROJETO, EXISTE UM PROJETO SOMENTE SEU OU TAMBÉM EXISTE PEDIDO DE ALGUMA EMPRESA? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Existe, eu acabei de desenhar uma cadeira pra Havaianas, sandálias Havaianas, me pediram pra desenhar uma cadeira que fosse a cadeira Havaianas... pô foi muito

legal desenhar, de ir até a Paraíba e visitar a fábrica lá em Campina Grande entender o processo industrial deles e usar e incorporar os materiais da sandália, o solado da sandália eu poder usar no assento e no encosto e a tira da sandália havaianas eu poder usar como uma alça pra poder pegar a cadeira e usar isso tudo nas minhas estruturas básicas de madeira que eu venho fazendo a tanto tempo, essa mistura foi muito interessante. Então é uma coisa bem de uma encomenda, de uma indústria como tive a própria Boots que é uma indústria totalmente preparada pra produção de móveis e pediu que eu desenhasse uma linha, ou a Saccaro ou a Shuster que são indústrias de móveis que me encomendam e eu desenho e a coisa rola legal. (Entrevistado Carlos Motta)

E DEIXA VOCÊ LIVRE? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Me deixa livre, eu faço toda a parte de prototipia aqui, entrego... eu não sou um digamos assim um designer que entrega papéis. Entrego a peça acabada com o desenho ferramental sabe... vou sem dúvida acompanhando, mas o principal o resultado final eu entrego em tridimensional. (Entrevistado Carlos Motta)

E COMO É A RELAÇÃO DESIGNER X MARCENEIRO? ELES TAMBÉM OPINAM NOS PROJETOS? (ENTREVISTADOR ADAILTON)

Todo mundo opina, todo mundo o que me interessa é a opinião de todo mundo porque somos todos indivíduos cada um com suas necessidades muito parecidas, mas difere, um é homem, a outra é mulher, um é alto o outro é baixo, um é mais gordo, o outro é mais magro, um tem um gosto, o outro tem outro gosto, então essas pequenas nuances que vão chegar a um denominador comum, e esse denominador comum é o que é o mais interessante pra nós todos como um conjunto.

JULIA KRANTZ



“Meu nome é Julia Krantz... eu sou arquiteta formada pela FAU-USP aqui em São Paulo...”(Entrevistada Julia Krantz)

COMO FOI QUE COMEÇOU O SEU INTERESSE PELO MOBILIÁRIO?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Na FAU... agora parece que eles já separaram as graduações... mas na época que eu fiz não era só arquitetura e urbanismo como é o nome da faculdade... a gente tinha também a cadeira de desenho industrial durante os cinco anos da formação... além de outras coisas como programação visual... paisagismo etc... Eu acabei... como eu tive essa experiência durante os cinco anos com todas essas disciplinas e tal... No terceiro ano a gente teve que fazer uma cadeira pra restaurante e eu gostei muito do processo... Desde o processo do projeto etc... até trabalhar na marcenaria... Na FAU tem uma marcenaria montada e a gente podia trabalhar... tinha orientação... tinha o pessoal da marcenaria que orientava e eu gostei muito de trabalhar com madeira especificamente... Eu fiz o projeto da cadeira... gostei de todo o processo e aí o trabalho na marcenaria foi o que me encantou bastante... Então a partir do terceiro ano da FAU... quando eu fiz essa peça... fiquei com isso na cabeça... de realmente trabalhar com isso... Na época da FAU... fazia muita maquete... sempre gostei de trabalho manual... então acho que foi meio por essa linha... E quando eu saí da FAU...eu ainda fiquei com uma arquiteta... trabalhei em escritório durante algum tempo... fiz projetos próprios também... projeto de reforma aqui em São Paulo... em algumas casas... mas a partir de 1998.. eu decidi que queria trabalhar só com mobiliário... Ainda não tinha marcenaria então... quer dizer... em 1997... quando me formei... já fiz a minha tese de graduação que foi a chaise baleia... que foi uma peça do mobiliário... que era a peça principal... como eu já te falei... era a peça do meu trabalho de graduação... que era uma casa de praia mas que tinha essa peça como o foco do projeto... Tinha todo o processo de construção dessa peça com essa técnica que eu aprendi... aí depois desse período... a partir de 1998... eu decidi que ia trabalhar com mobiliário... mas assim... focada nisso... Ainda fiz alguns projetos de reforma... mas já estava autônoma... não trabalhava mais em escritórios de outras pessoas... E em 2000 consegui montar a marcenaria... Nessa época quando eu montei a marcenaria... eu já tinha feito a chaise baleia... eu já tinha feito outra

mesa também com essa técnica desses laminados depois eu vou explicar direitinho... que era a mesa baum... e já tinha feito uma outra peça que não lembro agora... Aí eu montei a marcenaria e a partir daí ficou bem mais fácil trabalhar com mobiliário... Porque até então eu tinha que encomendar... O trabalho profissional de marcenaria no Brasil é muito complicado porque não tem uma formação... quer dizer... já houve... a gente tem uma história de formação em marcenaria no Liceu de Arte e ofício profissional aqui de São Paulo que era muito bom... Os marceneiros antigos que a gente ainda encontra que ainda estão vivos... são pessoas que têm um pouco desses valores de marcenaria mais tradicional e com técnicas mais apuradas e tal... Mas hoje em dia é muito insuficiente... o que tem de ensino de marcenaria é muito fraco e muito voltado pra produção industrial... Então são mais operadores de máquinas do que propriamente marceneiros... Então com essa questão que eu tinha de explorar a marcenaria tradicional era muito difícil... Eu mesma não tinha conhecimento porque na FAU a gente tinha marcenaria... tinha desenho industrial e tal... mas não tinha esse foco tão forte na técnica... A gente tinha alguma orientação... mas era meio jogado... Porque também a FAU é um monte de coisa e não sei nem se cabia lá no espaço se desenvolver mais de uma técnica porque a marcenaria é uma coisa tão extensa... tão vasta... que acho que teria de ter uma formação especial de marcenaria que existe em outros países... Existe no Japão... na Alemanha... mas aqui não... ainda não... Mesmo no começo foi difícil quer dizer... eu montei a marcenaria e dei sorte de achar uma pessoa dessas figuras de antigamente e está comigo até hoje e que me ajudou muito nesse processo no começo... que foi o Luiz... Ele me ajudou a aprender um pouquinho mais e eu fui fazendo alguns cursos... porque já tinha feito cursos antes pra abrir e tal... mas continuei me aprimorando pra tentar entender um pouco mais dessa matéria prima... A madeira é uma matéria prima muito vasta... muito complexa... eu acho ela muito rica então a gente precisa aprender a usar... aprender a respeitá-la e eu com essa minha formação de arquiteta... acho que encarei a madeira de primeira com a idéia de que ela tinha que me obedecer... ela tinha que se curvar aos meus projetos... às minhas idéias... Depois com o tempo... batendo a cabeça bastante... eu fui mudando de postura... Hoje eu tento olhar pra madeira de outra forma... respeitar a madeira e saber usar... Assim... essa coisa que a gente tem com a natureza de tentar respeitar e dançar conforme a dança dela... não fazer com que ela dance conforme a nossa dança... acho que a madeira não é

diferente porque faz parte disso... Foi um aprendizado... está sendo ainda... tenho muito caminho pra andar...”(Entrevistada Julia Krantz)

COMO SE DÁ ESSE PROCESSO DE CRIAÇÃO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“A criação hoje...quer dizer... posso contar toda a história... mas hoje o meu processo está um pouquinho mais evoluído... como eu tenho várias linhas de trabalho... eu posso falar basicamente de dois jeitos de criar... de duas formas que eu uso pra criar... A primeira forma... tem a anterior de tudo que é a inspiração... mas que depois eu falo...Tendo um idéia concebida da peça que eu quero fazer... daí eu vou falar de três linhas de criação... Uma que eu vou falar é essa coisa mais autoral... que é esse trabalho que eu faço que eu chamo até um pouco de arte... são peças mais esculturais... algumas com utilidades e outras sem nenhuma utilidade... mas são peças que têm muito de escultura dentro dela... mas até do que a coisa funcional sozinha... Então nesse processo se for falar da coisa bem prática mesmo... bem pragmática da história... em geral eu tenho uma idéia de uma peça ou de uma forma que eu estou indo atrás... então eu tive várias peças dessas que eu comecei a criar que tinha... que sempre tiveram muita relação com a natureza muito forte e muito com a água... teve uma série... uma linha de peças que eu criei... que posso te mostrar depois... que vieram todas da água... da coisa do movimento da água... do mar... porque o mar fez parte da minha infância... então acho que isso entrou de alguma forma em mim... Com esse processo que é mais criativo... mais artístico no meu trabalho vem um pouco dali a inspiração... E de desenho... não é uma coisa que é fácil de desenhar de cara... porque é muito orgânico... não tem nada muito preciso... Então eu faço os croquis... o que eu faço é isso... os desenhos mais ou menos volumétricos do que eu estou imaginando... com as dimensões que eu quero e disso eu passo para a própria peça... Eu faço o molde... o modelo já 1(um) pra 1(um) da escala real... Eu esculpo essa peça em isopor porque é um material mais mole... mais fácil de esculpir e pra ser mais rápido também e não desperdiçar madeira... Não gosto do isopor porque é uma matéria tóxica... não é legal mas hoje é o único material que eu consigo usar pra fazer isso do jeito que eu faço... que é uma técnica que eu aprendi... Não é que surgiu de mim... Eu aprendi a fazer essas peças com essa técnica... Então eu esculpo no isopor e do isopor eu passo pra

madeira... Depois que eu cheguei na forma que eu quero e eu experimento porque quando a peça é experimental dá pra experimentar no isopor tem essa vantagem... porque ele fica relativamente rígido então dá pra experimentar e daí eu passo pra madeira... prendo... colo... prendo a madeira já com um pré-corte mais ou menos da forma que eu quero e daí tenho um trabalho enorme de desbaste... depois lixamento pra chegar no final e aí eu chego num protótipo... Às vezes dá certo de primeira e às vezes não... Quando é uma peça que tenha questão de ergonomia presente como são as poltronas... as cadeiras e tal... têm situações que eu consigo chegar rapidinho numa coisa boa... hoje em dia é até mais freqüente... mas têm situações que não... eu preciso fazer duas ou três peças pra chegar no que eu quero mesmo... numa coisa ergonômica boa pra todos... tamanho... altura... Esse é o processo pra essas peças mais artísticas... E tem as esculturas... tem os painéis... tem coisas que eu faço que não envolve coisa de ergonomia nem nada mas o processo é mais ou menos parecido... Tem uma outra linha que é a linha dos móveis mesmo... mobiliário mais utilitários que esculturais e ali está muito presente a questão da peça mesmo em si... a altura... uma mesa tem que ter uma altura “x”... a cadeira tem que sentar... tem que ter o braço não sei como... então toda a parte de ergonomia... de layout ... onde vai ficar... que ambiente? Tudo isso é levado em consideração... E aí eu faço as peças com as dimensões mais padronizadas e esse desenho eu consigo fazer no computador... A primeira idéia sempre é um croqui... sempre é no papel... desenhando... Disso eu vou pro computador e hoje eu uso o Catia... que é um programa que eu uso pra desenho... que é um programa que eu aprendi a usar com o Morito Ebine... Ele que me apresentou o programa... Quem usa aqui no Brasil acho que é a EMBRAER... Algumas empresas... acho que a Volkswagen... Se eu não me engano a Peugeot e a Renault... as francesas também usam... É um programa muito bom pra fazer tudo o que você quer fazer que possa ter curvas e ele já sai em 3D... É um pouco como Autocad... mas você já desenha em 3D... É um programa muito bom assim pra esse tipo de trabalho que a gente faz pra mobiliário... Depois que eu conheci o Catia... não conheço outro melhor...” (Entrevistada Julia Krantz)

É FÁCIL DE TRABALHAR COM ELE?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Ele é chatinho de aprender... de começar porque são muitas coisas... mas depois que

“você aprende é muito legal de trabalhar porque você vira a peça... você já faz em 3D... pra você visualizar e como a gente tem toda essa questão de ergonomia e volume é totalmente parte da questão... eu acho muito legal... Eu não conheço o rhinoceros... que dizem que é bom também... mas eu nunca usei... Dos que eu conheço... eu acho que esse aí foi um super avanço e eu não conheço nem um centésimo do que o programa faz... faz movimento... faz muita coisa que eu não sei fazer ainda mas eu acho um programa muito bom... Então tem esse processo da criação das peças de mobiliários autorais... peças que eu desenvolvo sozinha porque eu quero... por exemplo cadeira... cadeira é uma peça muito difícil de fazer... é a peça mais difícil de fazer na marcenaria porque ela envolve muitas etapas na confecção... então tem muito encaixe... muito detalhe... tem a questão ergonômica... é muito mais difícil fazer uma cadeira do que uma mesa... ou do que um armário... um rack... mas é uma peça que é muito legal pra aprender marcenaria... então você pega muita coisa... A minha meta hoje... eu tenho várias cadeiras que já fiz mas tem duas que eu gosto hoje... mas a minha meta é ter quatro peças... quatro cadeiras legais que eu curto fazer e são as peças que eu gosto hoje pra colocar no mercado e tal... E aí tem esse desenvolvimento da madeira maciça... dos encaixes que envolvem muito essa área... Aí tem uma terceira linha que é a minha customizada... que é a linha que eu faço por pedido de um cliente... pessoas que chegam pra mim... que conhecem já o meu trabalho... gostam da linha de peças que eu faço mas precisam de uma peça específica... Então vou até à casa deles... vejo o espaço... o que eles querem... eu não faço em geral peças com instalação... eu faço peças soltas que posso levar e deixar... Já fiz muita coisa de armário e tal... mas não é o que eu trabalho hoje... Mas esse trabalho customizado que é pegar o que ele quer... o que o cliente precisa e fazer... Então muito rack... muita peça que eu faço sob medida... nichos específicos mais gavetas... menos gavetas... suporte de armários etc... Esse trabalho já é uma terceira linha que desenvolvo e também uso o catia pra fazer o projeto...” (Entrevistada Julia Krantz)

E VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA? (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“A metodologia eu acho que criei pra mim mesma... que foi essa que eu te contei e que acho que assim... na forma tem toda uma metodologia... por exemplo pra

fazer essa peça de mobiliário que a gente fez em porcelana... a gente tinha que fazer primeiro uma pesquisa de mercado... a gente tinha que ir aos restaurantes pra saber o que já existia... pra a partir daí a gente fazer uma melhoria... No ano passado eu fiz um trabalho que foi muito assim... uma metodologia muito fechada... muito rígida até em certo ponto mas que é essa coisa... acho que essa metodologia funciona... é muito importante pra cadeia industrial... como não é o meu caso... No meu caso acho que é assim... eu tenho um contato pessoal muito grande com a pessoa que vai ficar com a peça... então não estou fazendo pro consumidor geral... estou fazendo pra aquela pessoa que vem até aqui em geral... Há algumas exceções porque eu vendo pra algumas lojas também... Mas é um trabalho muito mais de um nicho pequenininho de mercado... então eu não tenho que ter essa visão do mercado... da massa... da população em geral... do preço por exemplo... não é? Porque acho que quando você faz uma produção em cadeia pra indústria... o preço é fundamental... é uma peça importantíssima no dispor do processo... então você precisa fazer tudo pra conseguir uma coisa super enxugada... enxutinha assim... que tenha um preço lá embaixo... o mais baixo possível dentro de uma qualidade mínima... que você consiga... Aqui não acontece isso porque aqui eu prezo acima de tudo é a qualidade... Então em primeiro lugar vem a madeira... Da onde vem essa madeira... é madeira certificada? É madeira de boa qualidade? É madeira legal? Isso começa por aí que o preço já vai embora... Primeiro vejo se a madeira é boa... segundo lugar vem o que é que eu vou construir com essa madeira? Vai ser uma peça que ela vai ser encaixada de forma que ela possa durar cinco anos? Ou que ela possa durar duzentos anos? A minha idéia é essa... não é fazer móvel de consumo frequente e descartável... O meu produto... a minha busca... acho que em algumas peças eu já estou conseguindo isso... é fazer peças que possam durar por gerações e não durar por dois ou três anos até a próxima moda pra quando mudar o estilo... não é essa a minha idéia... queria que ficassem atemporais em relação ao desenho... que as pessoas pudessem gostar hoje e também daqui há cem anos pudessem achar legais e que elas possam ter essa durabilidade... Então que não dependam de fatores... que não sejam peças descartáveis... Essa é a busca...”(Entrevistada Julia Krantz)

DE MANEIRA GERAL VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM UMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE... AS METODOLOGIAS APLICADAS NAS FACULDADES OU ELES UTILIZAM UMA

METODOLOGIA PRÓPRIA? (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu acho que tem gente que trabalha como eu... e acho que cada um tem um jeito próprio de fazer as coisas... Eu vejo pelos colegas... amigos... pessoal que eu conheço da minha área... então tem vários que a gente pode citar... Carlinhos Mota... Sérgio Rodrigues que eu conheço até os mais recentes que trabalham comigo hoje que são... Zerbini... Fernando Mendes... Acho que eles têm uma metodologia de trabalho até de uma certa forma semelhante a minha... eu imagino... Alguns eu sei e outros eu imagino que sim... Mas eu acho que tem muita gente que trabalha pra cadeia industrial que daí já é um outro caminho... que é esse que a gente estava conversando... Mas eu acho que no Brasil o que tem...eu ia te contar até... eu fiz um trabalho o ano passado pra uma empresa lá do sul... foram oito designers contratados... foi um trabalho que foi projetado pela Abimóvel junto com a Pepsi e junto com o Gad... O Gad é uma agência que fez a interação entre a Abimóvel... a Pepsi e os designers... Eles que implantaram esse projeto... que montaram todo o projeto e fizeram essa interlocução entre a gente e daí selecionaram oito designers e oito empresas de mobiliário pra fazer um trabalho... pra estimular a união entre os designers e as indústrias que é uma coisa que eu ia comentar porque é uma coisa que falta muito essa conversa... praticamente não existe... Foi o que a gente percebeu até porque as indústrias que a gente trabalhou... algumas até tinham lá o que eles chamavam de setor de design... mas não tinham designers no setor de design... tinham pessoas que eles colocaram ali pra desenvolver peças... mas que não tinham formação em design muitas vezes... e estavam lá quebrando um galho... E aí a gente veio pra fazer esse estímulo... pra mostrar pra eles que era possível fazer design brasileiro... não trazer tudo da Feira de Milão que é o que acontece hoje... pra fazer coisas genuinamente brasileiras com qualidade e que fossem viáveis e que o mercado aceitasse... que o mercado absorvesse... E não foi um trabalho fácil... as indústrias tinham isso de graça... não tiveram que pagar nada... a não ser duas ou três viagens de avião dos designers pra conhecer e visitar as empresas... E todo o projeto foi feito com o patrocínio da Pepsi e da Abimóvel... inclusive o pagamento dos designers... tudo... E a gente deu uns projetos pra indústria... a gente fez o projeto e não tem nada... não tem um direito autoral... não tem nada... o projeto é dele... Eu fiz um trabalho pra uma empresa do sul e dei esse projeto pra eles...

Está com eles hoje e está lá parado... Daí foi uma coisa que a gente fez... foi um processo longo de três meses de trabalho com toda essa metodologia de primeiro ver o mercado... a gente fez inúmeras planilhas de gráfico e tudo... pra entender um pouco o que o mercado precisava... como essa indústria trabalha... fazer uma aproximação do mercado com essa indústria... ver o que está faltando e o que essa indústria pode inserir no mercado que tenha a ver com a produção deles... sem sair fora do que eles já fazem... do que eles já têm de maquinário... de pessoal especializado dentro da indústria... ou seja... não é uma coisa completamente fora de contexto que você chega e vai impor... era todo um trabalho pra fazer com que a coisa realmente acontecesse... e das oito indústrias eu acho que nenhuma implantou o projeto que eu saiba... E eram uns projetos muito legais... todo mundo conseguiu fazer coisas bem integradas com o foco da indústria... com o foco de clientes que a indústria tem... Mas teve empresas... não a minha... mas teve algumas que chegaram a falar pro designer que desenvolveu o projeto: bacana... tudo bem!... mas a gente vai continuar copiando da Feira de Milão... falando exatamente isso... é um pouco frustrante... Eu acho que pros designers que trabalham nessa área... que não é o meu caso... é mais frustrante ainda porque você fica nessa luta de falar que tem gente boa aqui... boa no mercado... que sabe trabalhar e que pode fazer uma coisa com cara de Brasil... E não Brasil samba... Brasil carnaval e sim um Brasil bem bacana... E é uma pena... Quem sabe? Imagino que as pessoas vão percebendo isso devagarzinho... Eu acho que o Brasil está forte... está fortalecido lá fora... então as coisas estão subvertendo um pouquinho... Essa coisa de olhar muito pra fora e achar que o de fora é melhor que o nosso... está com cara de que está mudando isso... Então quem sabe se daqui pra frente não vai ser diferente...”(Entrevistada Julia Krantz)

QUEM SÃO AS REFERÊNCIAS QUE VOCÊ USA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu tenho vários ídolos assim... Tem várias pessoas que eu gostei muito da época da faculdade... o Frank Lloyd Wright... acho que foi a primeira referência que eu tive... o Gaudí acho que foi a segunda... Foram duas grandes referências na parte de arquitetura... O Gaudí inclusive fez mobiliários também... e eu morei um tempinho lá em Barcelona... então conheci muito o trabalho dele e acho que isso ficou muito

em mim... O trabalho do Gaudí principalmente porque ele tem um trabalho orgânico forte e eu acho que me envolvi muito com isso... Então essa coisa de eu sempre procurar colocar curvas nas minhas peças... acho que tem muito a ver com ele... Mas aí tem outras referências fortes... mesmo mais tarde quando eu decidi marcenaria aí vem antigos... Zanine Caldas... o Joaquim Tenreiro... Sérgio Rodrigues que eu admiro muito e tem as referências externas como o Sam Maloof que é um marceneiro americano muito bom também... O George Nakashima... Bom tem tantos que não dá nem pra falar... tem muita gente... E aqui hoje nos meus contemporâneos que trabalham comigo... o Sérgio Rodrigues é uma grande referência... o Maurício Azeredo acho que no comecinho foi uma referência muito forte pra mim... E a pessoa que eu admiro mais e por sorte eu tenho contato frequente é o Morito Ebine... pra mim hoje é a minha maior referência de mobiliário... de técnica...”(Entrevistada Julia Krantz)

É A SUA RELAÇÃO COM O MARCENEIRO... VOCÊ FEZ O DESENHO... DURANTE O PROCESSO JUNTO COM O MARCENEIRO... EXISTE... NÃO DIGO ESSA INTERFERÊNCIA MAS ASSIM.. PELO MARCENEIRO TER MAIS ESSE DOMÍNIO DA MADEIRA... ESSA COISA DA TROCA DE EXPERIÊNCIA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Isso é um ponto legal de falar porque eu acho que isso é o que falta na nossa formação... Eu li um pouco sobre a bauhaus... acho que devia voltar um pouquinho uma bauhaus aqui na formação do designer... do arquiteto... acho que de todas as áreas na verdade... porque a gente não tem oficina... A gente até tem na FAU... a gente tem a marcenaria lá... a marchetaria... mas a gente não tem a formação completa... técnica mesmo... que eu vi ...por exemplo eu morei um tempo também na Holanda e eles têm uma faculdade técnica de desenho industrial... só que dentro da faculdade eles têm todas as oficinas... Oficina de plástico... oficina de metal... oficina de marcenaria... de madeira... oficina de vidro... todas as oficinas montadas... com toda orientação que tem que ter... você sai de lá sabendo fazer qualquer peça... você consegue fazer sozinho e a gente não sabe fazer... A gente tem toda parte teórica que é bacana... mas a gente não tem nada da parte técnica e prática... Falta muito disso na nossa formação... E eu saí da arquitetura dessa forma... até tendo tido um pouquinho de vivência com a marcenaria e tal... mas não muito longe do que seria

necessário para eu abrir uma marcenaria e falar pronto... posso trabalhar sozinha... Eu fui aprendendo na raça... por causa dessa questão que eu tinha... eu gostava muito de trabalhar com as mãos... então eu queria eu mesmo fazer as minhas peças... fiz de ter a marcenaria... fiz na minha garagem... a chaise baleia foi uma delas e a mesa baum e tal... Quando montei a marcenaria eu queria montar e ir trabalhar... daí eu montei e contratei o Luiz... éramos nós dois trabalhando juntos... eu fazia os desenhos e nós íamos pra oficina e trabalhávamos juntos... eu fui aprendendo junto com o marceneiro a fazer as peças e até ele também foi aprendendo comigo porque eu trazia coisas pra ele... que ele nunca tinha feito na vida e eu fiz os dois cursos de marcenaria também... antes de começar... de ter a marcenaria... O meu trabalho sempre foi na oficina... eu não fico só no escritório... eu fico aqui e lá o tempo todo... Às vezes eu não consigo produzir uma peça inteira mas eu faço uma parte dela... o resto eles fazem... tem peças que eles fazem sozinhos porque eu não consigo dar conta de fazer junto... Mas eu sempre estou interferindo... no mínimo na escolha da madeira... eu interfiro... E algumas peças eu faço inteira sozinha... Então eu acho que isso é uma coisa assim... não que todo designer tem que ter sua própria oficina porque talvez não seja viável ou tem gente que nem quer ter isso... mas eu acho que todo designer deveria saber fazer... não precisa fazer com agilidade... mas deveria saber fazer... Saber usar as máquinas... saber o que cada máquina faz... o que cada ferramenta pode produzir... como se comporta o material que ele vai usar porque se não você não consegue conversar... não consegue o que você quer... O profissional que está trabalhando também não consegue explicar porque que não dá... Porque às vezes a gente quer uma coisa que é impossível fazer... Se você não tem o conhecimento... você não consegue saber... Você fala não... dá pra fazer e às vezes não dá mesmo... Então precisa ter... esse diálogo tem que existir... tem que ter alguma coisa de tatear... de pegar na mão o material... senão... não chega nisso... Eu acho isso importante... No meu caso eu faço isso... entre ficar aqui e lá eu gosto mais de lá do que daqui... mas aqui é um mal necessário... não tem jeito... tem que fazer de tudo aqui... É isso..."(Entrevistada Julia Krantz)

JULIANA LLUSSÁ



“Aprimorar nessa parceria... que se você muda... dá pra mudar... não que não dê pra mudar... Mas eu acho que o designer ele é às vezes um pouco... sabe... se o céu está aqui e a terra está aqui... ele paira numa coisa que a indústria fala assim... meu amigo... você está onde? Entendeu? Não é verdade? E eu acho que isso que é... foi muito interessante... Há uns 6 (seis) anos eu fui numa palestra na FIESP e estava lá o Milly Tepperman... que é o dono da Tepperman... e ele falou assim... em tantos anos de empresa nunca um designer veio me procurar... Nunca um designer foi procurar ele... E ele falou assim... as experiências que eu tive com designer quando eu fui proativo... fui atrás... foram experiências infelizes porque o designer queria simplesmente desenvolver uma bela peça... só que eu tinha que investir não sei quantos mil numa máquina nova... Então eu acho que esse jeito de pensar o design... é um entrave... Então as experiências que a gente vê dos industriais com os designers são catastróficas... Eu fiz um trabalho... fiz um projeto super bacana da Artex... da Abimóvel e do GAD... foi muito interessante... Eu caí com uma empresa no sul e é uma empresa que produz 20.000(vinte mil) peças mês... que produz um linha de mobiliário classe C e D... berços... cômodas e agora ele estão ampliando a linha pra área de utilidades e tal... e decidir como acontece nessas indústrias de grandes escalas... Quando a indústria lança um produto... dentro de 6(seis) meses as outras também estão lançando o mesmo produto no mercado e quando você compara as linhas... todas elas têm o berço provençal... todas elas têm o berço provençal... todas elas têm o berço quadrado... todas elas têm o berço quadrado... É tudo igual... então você vê que o design não é o diferencial... E as experiências que eles tiveram... ah! A gente tinha uma época uma designer terceirizada que desenhava as coisas pra a gente... mas a gente descobriu que ela também desenhava pro concorrente... Então acho que o design e a arquitetura também é muito porque o que vende o cliente... no final de obra... ele fala.. puxa minha experiência com a arquiteta foi terrível... É um tipo de serviço que não é como de advogado... sabe? Que tem grandes escritórios... Então vou ao Pinheiro Neto... Eu vou ao Demarete Almeida... Não existe isso ainda no design brasileiro... como existe lá fora... Então eu acho que está faltando um pouco de competência da nossa parte e dessa conversa ser um pouco mais compreensiva nesse sentido... A minha experiência foi muito boa porque quem dava o briefing era a indústria... Não era eu que falava assim... eu vou desenhar um berço para a classe A... Eles que davam o briefing... e eu acho

que o briefing deles foi um pouco além do que ele estava imaginando... porque eles queriam um berço pra classe AAA... sabe? Aí eu desenvolvia um berço bem interessante por sinal... morro de vontade de produzir ele porque... sabe o ábaco... aquelas pecinhas? Em vez de ter grade... a grade era um ábaco com bolinha... que a criança pode mexer... bem lúdico... pode ser colorido... pode ser todo branco... Enfim... ergonômico porque é de bolinha... Então eu falei assim... que modificação eu posso fazer de inovação na coisa berço... Que todos têm igual e não muda é a grade... Então deixa eu trabalhar com esse elemento... Foi interessante... mas eu acho que eles foram ousados demais no estabelecimento do foco no briefing porque é um novo mercado... é uma outra distribuição... é outro ponto de venda... é outro tipo de cliente... é outra localização das lojas... é um mundo completamente diferente... Não sei se eles não levaram... porque esse projeto era custo zero para as empresas... A única coisa que tinham que pagar era o transporte e a estadia dos designers... Eu fui duas vezes pra Bento Gonçalves... custou R\$ 1.000,00 (um mil reais)... é nada... Então é aquela coisa... quando dói no bolso você dá mais importância... Não é verdade? Então eu acho que esse foi um equívoco talvez do projeto... Foi um atrativo... mas foi equívoco... A partir do momento que o custo não dói no bolso... eles não vão se mobilizar pra dar atenção pro designer... Põe pra desenhar um berço classe A... Se fosse uma coisa que eles tivessem investido R\$ 10.000,00 (dez mil reais)... R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)... eu ia falar ...vamos fazer... vamos atacar essa nossa linha que é o nosso carro chefe... vamos lançar um produto dentro dessa linha...”(Entrevistada Juliana Llussa)

SERÁ QUE NÃO FOI... EU LI UM LIVRO SOBRE A QUESTÃO DO BRIEFING E ELE TEM UM CAPÍTULO QUE FALA DA SEGUINTE FORMA... CHEGOU A ELE UM BRIEFING QUE A EMPRESA DISSE É ASSIM... É DESSA FORMA... EU QUERO QUE O PRODUTO SEJA DESENVOLVIDO COM ESSE TIPO DE PROPOSTA... - MAS EU POSSO INTERFERIR?... NÃO! A PRIMEIRA RESPOSTA DA EMPRESA FOI NÃO... AI A PERGUNTA DO DESIGNER FOI... QUEM DESENVOLVEU ESSE BRIEFING? NOSSO DEPARTAMENTO DE MARKETING... ENTÃO EU NÃO POSSO MEXER EM NADA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Mas era um briefing de produto?”(Entrevistada Juliana Llussa)

DE PRODUTO... E ELE QUESTIONA ISSO... EU SENDO O DESIGNER... EU NÃO POSSO INTERFERIR AQUI NO BRIEFING? TEM QUE SEGUIR ESSA PROPOSTA? TEM... ENTÃO PRA ELE... JÁ COMEÇOU ERRANDO... O PRODUTO JÁ COMEÇOU ERRADO...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É eu também acho... Eu acho que tem os dois papéis... o do designer e o da indústria... A indústria está um pouco arcaica nesse sentido de enxergar o designer como um diferencial... Ela tem uma razão a partir do momento da atitude do designer em não olhar pra indústria e não ver quais os recursos dela... A indústria já tem um pouco de... você é designer... você é muito criativo e não está pensando no meu bolso... E eu acho que tem uma falta de cultura na indústria realmente... de entender o designer e de ver até que ponto a empresa tem que flexibilizar e pode trazer alguma coisa de novo... Agora se esse briefing foi dado com base em milhares de pesquisas... de avaliação pós-venda de produto da linha... depende de como foi esse briefing... Se foi uns cinco caras do departamento de marketing falando... ah! Eu acho que o conceito tem que ser este... Então depende de quais são os elementos que embasaram esse briefing...”(Entrevistada Juliana Llussa)

É OUTRA... COM O DESIGNER SOMENTE FIGURANDO ALI NA QUESTÃO SOMENTE DO PROJETO... EU ACHO QUE TEM ALGO ESTRANHO AÍ...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É curioso viu... porque eu fiz administração de empresas na GV junto com a FAU... Eu acho que as Faculdades e Universidades não preparam a gente... se a gente é arquiteto ou se a gente é designer... não preparam a gente pra entender um pouco o universo empresarial... entendeu? O universo do cliente... da pessoa física também... entendeu? Então a gente vê arquitetos aí... eu estava discutindo outro dia com um amigo meu... eu falei assim... de um arquiteto renomado... - ele é muito “comercialzão”... Aí eu falei assim... de fato se ele tem muitos clientes... ele tem um know-how comercial fantástico... ele certamente não vai fazer todos os projetos da maneira como ele faria... ele deve permitir que o cliente... ah...isso aqui eu não gosto tanto... ele tem essa flexibilidade com o cliente porque se você acha que a coisa é imaculada... aí você é uma artista plástica... entendeu? Porque a obra está ali e o cara não vai poder pegar um pincel e... aí vira artista plástica porque arquiteto você não pode ser... Agora eu acho que a sabedoria desse cara que tem sucesso

comercial... tem projetos interessantes... é essa sabedoria de flexibilizar... de dizer até onde vai a autoria dele e até onde o cliente pode entrar e eu acho que não tem outro caminho... Eu acho que com a indústria é a mesma coisa... com o designer é a mesma coisa... Agora você vê quanto os designers produzem... A Julia... eu... Baráúna... Carlos Motta... Você vê quantos designers têm a sua própria produção... São milhares... Hugo França... por que? Porque a gente vê que consegue controlar a nossa qualidade... a gente produzindo... A gente pode estudar as nossas técnicas produzindo... porque é muito difícil você terceirizar essa produção... que não vai atender... que não vai atender na qualidade... Então é curioso aqui no Brasil... quando vem gente de fora aqui... fica assim... você desenha... você produz... você vende... você embala... você entrega... você emite nota... tudo? E é um caminho difícil... é um caminho árduo... Agora a questão do desenho... eu sempre desenho pensando em que ferramenta eu vou usar...” (Entrevistada Juliana Llussa)

EU QUERIA PRIMEIRO OS TEUS DADOS DE IDENTIFICAÇÃO... O TEU NOME... COMO FOI A TUA FORMAÇÃO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu sou a terceira de quatro... três anos da minha infância eu morei num sitio que é aqui perto... então tinha muito contato com a natureza... com a terra e bichos e tal e era curioso porque sempre a divisão era assim... minha mãe com as minhas duas irmãs e meu pai comigo e com meu irmão... Se a gente viajava... a primeira vez que a gente foi pra Europa... era a minha mãe com as minhas irmãs e meu pai comigo e com meu irmão... Então eu ia com meu pai e meu irmão em lojas de ferramentas... a gente parava em vitrine de carro... olha o motor... olha essa furadeira... Então foi uma coisa assim... a gente tinha que consertar o telhado... tem que subir e arrumar o telhado... então subia meu pai... meu irmão e eu... então era assim... Juliana passa o grifo... agora passa a cola... lixa aqui o tubo... Então sempre foi uma coisa assim que eu desde criança... e eu gostava porque eu era sempre feminina... era quase uma instrumentadora... Lógico que às vezes eu dizia... hoje vou sair com a mamãe e com as minhas irmãs... vou fazer coisas mais de menina... Mas o meu encanto pelas ferramentas começou desde criança... quando eu tinha 6 (seis) ou 7(sete) anos... quando eu subia pra ajudar o meu pai... fazer irrigação... e tal... E aí eu com meu irmão o nosso sonho era construir uma casinha... a gente ia lá e fazia

uma papa e cavava.... cavava... ele levava o trabalho mais pesado mas eu também ajudava... pegava um tijolinho... misturava a massa... dava 2(dois) ou 3(três) dias e ele ia lá e dava um chute pra saber se a parede estava resistente e caía e a gente começava tudo de novo... Eu sempre tive essa coisa de construir e brincava muito no barro e a gente voltou pra São Paulo falando caipira... Então... eu tive contato muito cedo com as ferramentas... se meu pai ou meu irmão tivessem viajando... quem trocava lâmpada... arrumava enceradeira era eu... E fui me encantando com essa coisa de que como é que funcionam as coisas... Aí eu prestei vestibular... meu pai é administrador de empresas e contador... minha mãe é economista... mas o sonho dela era ser arquiteta... Aí eu falei... vou fazer arquitetura... essa coisa de pequena de gostar de construir casa... Eu lembro que a minha avó me ensinava tricô... crochê... eu ficava imaginando um tapete colorido... redondo... que eu ia fazer pra salinha da casa e que tipo de cortina eu ia costurar... eu sempre gostei muito dessas coisas... Eu queria fazer tudo na casa e até hoje eu tinha vontade de desenhar os meus talheres... desenhar o meu prato... tinha vontade de mexer com vidro... queria mexer com cerâmica... queria desenhar tudo... desde a torneira... passando pelas louças sanitárias... se eu pudesse eu desenharia tudo... Às vezes me dá vontade de desenhar sapato... Então você começa a entrar em universo de materiais e formas... O sapato tem que suportar o peso de uma pessoa e o movimento... as tensões do pé... como é que o couro... aí você começa a querer entrar em outros universos... E aí eu fui fazer FAU... Prestei GV antes da FAU no vestibular do meio do ano e entrei... Aí a minha irmã mais velha fazia administração pública e economia... Em casa todo mundo fazia duas faculdades... A USP era obrigatório não podia fazer outra porque não servia... Eu entrei na GV e antes quando eu não entrei na USP no primeiro vestibular... eu prestei o segundo vestibular pra educação física... aí prestei uma lá de engenharia dois meses... aí eu falei vamos focar porque não é por aí... é arquitetura mesmo... Entrei na GV antes e falei quer saber... vou experimentar... vou fazer as duas... E eu sou uma pessoa que tem uma característica... sou muito persistente... a persistência até vira um pouco de teimosia... Entrei na GV... curriculum... tem matérias interessantes... tem aula de macroeconomia... gostava de umas matérias um pouco estranhas pro mundo do design... Até porque eu não sabia o que queria o design e aí não conseguia largar o outro... são só 4(quatro) anos... tem matérias interessantes... A FAU era integral e a GV era meio período... Então a minha vida era

uma correria... Eu acho que valeu a pena... Se eu não vivenciei com tanto prazer às tardes da FAU de projeto... mas eu acho que foi produtivo por um outro lado nessa forma de poder enxergar o mercado... estratégia mercadológica... comunicação... essas outras coisas que envolvem hoje o meu trabalho que eu acho que fariam falta se eu não tivesse tido essa... E aí me encantei pela marcenaria no terceiro ano da FAU... Porque na FAU a formação era bem generalista... ela não tinha essa divisão de curso de arquitetura com design como tem hoje... Então a gente tinha aulas de manhã que eram teóricas... desde a história do urbanismo da arquitetura... conforto térmico... cálculo... tinham matérias técnicas e de humanas... À tarde era sempre aula de projeto... então uma tarde era paisagismo... outra era projeto de edificações... outra era planejamento urbano... desenho industrial e programação visual... então era uma formação super... e desenho industrial... Um ano a gente tinha que desenhar um componente construtivo pré-moldado... Outro ano a gente teve que desenhar uma cadeira... Então no terceiro ano foi desenhar mobiliário e aí eu me encantei... Nossa... a gente tinha que desenhar uma cadeira para restaurante... Aí eu desenhei uma cadeira em acrílico... Depois que eu vejo aquela do Phillip Starck lá... O meu professor falou assim... acrílico? Você está louca? Não! Eu falei nossa... ele disse não... tem que ser de madeira... Aí eu falei... está bom... Eu achei incrível porque imaginei um restaurante, pessoas com roupas coloridas... iam mostrar as roupas... E ele execrou a minha idéia e eu guardei a minha maquetinha na gaveta e falei madeira... Se eu pudesse dizia... está vendo? Olha lá ano de 2000... eu desenhei a cadeira de acrílico... Aí parti pra desenhar uma cadeira em madeira e resolvi passar pra madeira moldada... laminada... e agente tinha que fazer a maquete em escala 1(um) pra 5(cinco)... Aí tinha gente que estava mandando marceneiro fazer em escala real... Aí eu falei quero fazer em escala real... Só que não tinha marceneiro que pudesse fazer o molde... aí seria... só que sairia uma fortuna... resolvi passar as férias na marcenaria fazendo a cadeira... Pedi autorização pro diretor... por que naquele semestre uma menina tinha cortado o dedo... foi o maior drama... Aí eu fiquei as férias fazendo os moldes... fiz os moldes em madeira... foi uma experiência incrível... fiz a cadeira... E aí quando eu me formei... resolvi continuar o TGI nessa linha... vou fazer um conjunto de peças em madeira moldada... aí eu fiz duas mesas de jantar... um poltrona... finalizei a cadeira em termos de cálculo de estrutura... fiz uma mesa de centro e uma mesa lateral e passei um ano e meio na marcenaria

das 8:00hs às 17:00hs... foi uma experiência super legal... Eu gosto muito dessa parte de ver a transformação da matéria-prima... É um aprendizado porque o papel aceita qualquer desafio... você não sabe se tem uma ergonomia...você não sabe se a estrutura vai aguentar... o papel aceita qualquer palavrão que você desenhe lá... está tudo em pé... a cadeira está em pé... a pessoa está sentada... está tudo incrível... E eu acho que a hora da verdade é justamente essa hora da produção... Aí eu fiz o TGI... e o meu TGI não tinha quase nada de teoria... tinha prática... muita prática porque eu construí todos os protótipos... Eu tive que largar a FAU pra fazer o estágio da GV que era obrigatório... quase que virei executiva... Voltei pra FAU pra fazer o meu TGI... Teve essas interrupções aí... Mas eu falei minha paixão é isso mesmo e tal... Aí fui trabalhar na marcenaria de um conhecido e comecei a desenvolver as primeiras peças maciças... Falei assim... laminado é lindo... é incrível... estudei muito sobre fôrmas e tal... Na Alemanha ficava fazendo umas fôrmas incríveis a vácuo... incríveis... Eles fazem uns respiros assim... que depois você coloca uns tubos pra puxar e prensa uma na outra... tinha que ter uma precisão...uma coisa e tal... que uma fôrma ia custar por baixo R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais)... Eu falei... bom...R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) se não tiver uma indústria por trás de mim... não tem como... Então eu comecei na madeira maciça porque era uma coisa que você podia fazer uma peça num custo completamente diferente... Aí eu comecei a trabalhar nessa marcenaria desse conhecido... Chamei dois meninos do SENAI pra me ajudar... Contratei os caras... aí eu falei... vamos começar a me ajudar aqui... E aí comecei a fazer uma linha... Resolvi comprar as máquinas e fazer minha própria marcenaria... Aí montei... fiquei um ano... eu e o marceneiro desenvolvendo uma linha... porque eu não queria me mostrar no mercado... falando assim... desenhei essa cadeira... olha que legal... Quero mostrar que tenho uma unidade... que tenho o pensamento ali na... Fiquei uns dez meses trabalhando com ele e aí eu lancei minha primeira linha... minhas primeiras peças porque hoje em dia o mundo está tão louco... que as pessoas entram aqui e perguntam qual é a coleção de verão? Coleção de verão? Não estou entendendo? As pessoas acham que agora tem coleção de mesas laterais... é uma coisa meio louca... não é? Não dá pra entender... Qual é a coleção 2010... Tudo bem que eventualmente uma vez por ano você faça novas peças... mas porque que essa mesa não é mais... tem alguma coisa que deixe ela tão datada assim? Porque que tem a parte da indústria da decoração que tem... agora o

tecido é florido... agora o tecido é mais sóbrio... agora tem as lãs... agora tem os linhos...”(Entrevistada Juliana Llussa)

ELES INVENTAM AS TEXTURAS E AS CORES... AS TENDÊNCIAS DO VERÃO DO ANO QUE VEM... NÃO É?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É... mais é um loucura... quem é que troca de tecido todo ano? Essa coisa da substituição... então o que eu escolhi? Eu escolhi fazer móveis de madeira maciça com técnicas tradicionais de encaixe... quer dizer... se eu estou usando a madeira maciça porque que eu vou pôr uma ligação metálica... um elemento estranho numa matéria-prima que por si só pode ser tão resistente... Então comecei a estudar os encaixes e é muito curioso... quando eu lembro das primeiras coisas que eu fazia... lembro quando eu estava fazendo essa cadeira... quantos protótipos eu fiz dessa cadeira? E eu usando cavilha... Quando eu penso nisso me dá até um frio na espinha... eu faço meu Deus do Céu... eu usava cavilha pra fazer essa cadeira? Fazer não... não em escala de... não pra vender... primeiras tentativas foi a cavilha... Aí eu pegava a cadeira em caçamba... sabe a cadeira antiga em caçamba... desmontava a cadeira pra dar uma estudada... pra ver como é que era... tinha umas que era com cavilha mesmo... ver a espiga... então isso foi um aprendizado porque não tem muito isso em livro... Então foi um aprendizado que fui fazendo com meu marceneiro que está até hoje lá comigo... E agora ele já começa a ter um pensamento também de encaixe e porque eles vieram de uma cultura de prego e parafuso... e pra mim também era novo... então foi um aprender junto... Foi bem interessante isso... Hoje eles já estão super... Eu quero pessoas que pensem... não que façam... eu quero que reflitam sobre o nosso trabalho e foi uma experiência bem... inclusive... curioso porque hoje quando desenho uma peça nova eu pergunto e aí o que é que você acha? Osmar vem cá... o que você acha... a gente faz assim? O quê que você acha mais bonito? Antes... eles sempre achavam mais bonito a opção que eu não achava mais bonita... Hoje eu não sei se eles já sabem a que eu acho mais bonita... porque essa coisa de educação no olhar é uma coisa muito curiosa... desde curso de desenho e tal o problema é a distorção de como é que você vê... Você acha que aquilo está paralelo... você sabe que esta parede está paralela a essa... mas quando você vai desenhar... ela não está paralela... Então você precisa desconstruir os conceitos de como é de verdade...

pra como você enxerga isso... Você só vai desenhar essa perspectiva se perceber que essa parede é de fato paralela a essa porque visualmente ela fecha lá atrás... Então educando o olhar você aprende a desenhar acreditando naquilo que você vê... A questão do olhar e do aprendizado estético também é uma coisa que... eu fico muito... eu sempre pergunto pro Francês... Como é que 95% da população tem um bom gosto no vestir... nos acessórios que usa... Não estou dizendo que usa Chanel e Yves Saint Laurent... A media da população da França é muito bem vestida... tem uma estética no vestir... no se pentear que é uma coisa impressionante... As vitrines das lojas... de qualquer lojinha de super mercado que vende roupa... é um bom gosto..."(Entrevistada Juliana Llussa)

ATÉ A DISPOSIÇÃO DAS FRUTAS NAS QUITANDAS DE LÁ É DIFERENTE..."(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

Não é? E não importa se é num bairro lá no décimo sétimo ou primeiro... Existe uma cultura do belo que é de mamadeira... é neném andando pelas ruas de Paris... vendo e já vai apreendendo essas coisas... e quando você chega você reproduz aquilo que você vê... Então é uma bola de neve... Você imagina as cidades que a gente tem... é isso que elas estão olhando e é isso que elas estão reproduzindo... E com é que a gente muda esse... é muito difícil... é muito complexo... E outro dia eu estava assim... eu não quero mais desenhar cadeira pra sentar... mesa pra jantar... mesa de centro pra apoiar... sofá pra conversar... estante pra colocar livro... Não quero mais... chega... Eu quero desenhar outras coisas... Como é que eu vou ter idéia de desenhar outras coisas... a gente... sei lá... é tudo padronizado... a rua pra andar de carro... a calçada pra andar a pé... as casas... não tem tantas diferenças entre as casas... As casas sempre têm uma porta que entra... uma janela pra ventilar e o sol entrar... porta um e porta dois... os quartos... quer dizer... a maneira da gente viver na cidade é muito igual... é tudo igual... está tudo muito... o canteiro é o canteiro na rua... não tem assim... de repente você dobrou a esquina... UAU! Mudou... Casa com um grande jardim onde tem várias casas... carro transita no meio do jardim... Não! é tudo muito igual...Então como é que vou ter idéia... eu já entendi porque é que eu não estou conseguindo desenhar essas peças que não são aquilo que são... porque a cidade é assim... porque... as cozinhas são iguais...

o banheiro é parecido... tudo é meio padronizado... É por isso que eu não estou conseguindo fugir desse padrão e eu fiquei pensando como é que a gente consegue desconstruir esse sistema pra criar alguma coisa nova... Aí outro dia eu desenhei um móvel até pra uma outra loja que não é a minha... pra uma loja que atende um outro público... aí veio o cara e perguntou... - você não quer desenhar pra minha loja? não posso porque a gente ainda não lançou... ainda vai lançar pro mês que vem... Aí eu falei... já sei... acabei de desenhar um móvel que não é nada... - Não é nada? Eu falei não... não é um buffet... não é um armário... não é uma mesa de centro... não é uma mesa lateral... não é uma mesa de jantar... não é um aparador... não é um cabideiro... não é... não tem nome... - E como é? Eu falei... ele não é nada... mas ele pode ser tudo... - como assim? Eu falei... ele é um híbrido... Aí ele contou uma história de uma palestra que foi e o cara falava de híbrido... híbrido... híbrido a toda hora... Aí eu falei é híbrido porque ele pode ser assim... ele pode ser uma mesa de centro? Pode... Ele pode funcionar como aparadorzinho assim... como um lugar pra você colocar coisas e tal? Pode... Você pode colocar atrás de um sofá... pode colocar num quarto pra pode colocar jóias... apetrechos... quase uma mini-penteadeira... ele pode ser muita coisa... pode ser um móvel de cozinha... de corredor... pode ser um móvel de entrada... - Ah! Adorei... Aí eu fiz... não posso te mostrar... é um móvel interessante depois eu vou te mostrar... depois que ele me mandar a foto... eu te mando... Eu estou a fim de desenhar um pouco essas peças que você não... ah... esse é para sentar... esse é para sala de estar... esse é para dormir...” (Entrevistada Juliana Llussa)

A FORMA SEGUE A FUNÇÃO... AQUELA COISA BEM ÓBVIA...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É... então começou com aquelas estantezinhas de caixinhas... essas minhas estantezinhas árvores... que as pessoas olham e perguntam pra quê que é isso? É uma estante... pode por livro... pode por objeto... Então o meu processo de criação é... às vezes... o cliente que chega aqui e fala... Juliana por que você não faz uma cômoda pra quarto... é tão difícil encontrar cômoda por quarto... Ai eu almoço cômoda... janto cômoda... durmo cômoda... vou ao cinema cômoda... converso com os amigos cômoda... dirijo cômoda... escovo os dentes cômoda... tomo banho cômoda... Aí eu

fico pensando também nas máquinas que eu tenho... Não que eu não possa usar os componentes... mas é uma maneira de pensar assim... eu não gosto muito de um móvel puro... cilíndricas... eu nem tenho fôrmas na marcenaria... mas tem um cara que está fazendo umas peças tampinhas que eu estou mandando...umas tampinhas no torno... que eventualmente eu possa usar as coisas dele... Agora... engraçado porque eu consigo identificar algumas fases... sabe? Porque eu tenho a fase ripada... que eu desenhei essa estante... eu desenhei esse móvel aqui... essa cridende... aí eu desenhei o cabideiro... desenhei também um espelho com moldura ripada... É uma coisa que vem naturalmente e no próprio processo lá do meu TGI da FAU... eu via um desenho e acontecia outro... Puxa... mas se eu fizer assim e fizer mais essa curva aqui... vira uma mesa não sei como...”(Entrevistada Juliana Llussa)

ENTÃO UM VAI LEVANDO A OUTRO...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É...Isso é bem interessante...Eu desenhei em escala 1(um) pra 1(um)... Eu tenho uma idéia e vou na marcenaria e começo a desenhar numa mesa que tem lá marcenaria... eu não consigo desenhar no computador uma poltrona... sabe? Esse ângulo vai ser 103(cento e três)... então deixa eu por 103(cento e três)... vamos ver como é que vai dar isso na altura das costas... Então eu já vou desenhando em escala real e o móvel vai sendo... a gente vai construindo a peça e as modificações vão sendo feitas na construção... Na fase de protótipo... é uma fase de desenvolvimento do desenho... Não é só pra ver se a estrutura funcionou... entendeu? Vamos abrir mais esse ângulo... vamos fechar mais esse... vamos ver se está confortável... é um pensar no desenho construindo... pensar na construção desenhando... é tudo junto... sabe? Porque eu acho muito difícil trabalhar com computador... porque quando você vai ver na escala real... vira um monstro... aquilo que era tão bonitinho na tela... tão fofinho... e quando você vai ver... é um monstro... E isso é um pouco a minha crítica aos concursos de design... a primeira etapa é por foto... Como é que você vai selecionar uma cadeira por foto? É por que é interessante do ponto de vista da forma?...”(Entrevistada Julia Llussa)

É MINHA ORIENTADORA ATÉ FALOU... ELA PARTICIPA DE BANCA AVALIADORA... E MUITOS TRABALHOS QUE CHEGAM POR FOTOS SÃO CLASSIFICADOS... E QUANDO CHEGA O PROTÓTIPO...

NÃO TEM NADA A VER COM O QUE ESTÁ MOSTRANDO NA IMAGEM...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É porque depende de ângulos também... se você tira a foto assim... é diferente de tirar foto assim... Tanto é que quando se tira foto de móveis eu vou lá acompanhar... porque eu assim... esse ângulo dá menor distorção de proporção... Eu acho muito difícil... O único concurso que eu acho que foi super bem feito... foi há muitos anos... eu ainda estava na faculdade... foi um concurso da Forma... que na primeira etapa você tinha que mandar o protótipo... desenho técnico... número de inscrição ... todas aquelas coisas... Esse pra mim é um concurso que tem um alto custo... mas eu acho que é um concurso que... tudo bem... um concurso de arquitetura não dá pra você entregar uma casa pro júri ... tem que mandar perspectiva... projeto... elevação... Agora uma peça... pode levar uma cadeira... um banco... uma estante... sabe? Eu acho um pouco complicado... eu acho um pouco complicado e no Brasil todo... os concursos de design são foto e desenho técnico... eu acho um absurdo na primeira fase... Eu acho que existe um equívoco muito grande nesse aspecto aí... quer dizer se a foto está bonita... se pegou um ângulo que agradou... tem uma gestalt... e por aí vai...”(Entrevistada Juliana Llussa)

COMO SE DÁ ESSE PROCESSO DE CRIAÇÃO... COMO SERIAM ESSA ETAPAS?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Então... é difícil... (Entrevistada Juliana Llussa)

NÃO EXISTE UMA METODOLOGIA PRÓPRIA SUA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não existe uma metodologia... quer dizer... é lógico... eu gosto muito de participar das entregas... por exemplo... Pra mim é uma coisa de pesquisa... eu entendo como o meu cliente mora... eu vejo que outras peças de outros designers têm... eu vejo um pouco como ele vive... qual é o tamanho da casa dele... como é que ele enxerga os ambientes... eu aprendo muito do meu cliente quando participo das entregas... Ainda que eu não participe... eu peço pros meus funcionários tirarem a foto do lugar... Que eu acho que isso sempre impute no meu sistema de pensar móvel... e essa coisa

do cliente falar assim... Juliana... não sei se você viu um berço no site? Desenhei dois berços... as grávidas falavam assim... por que você não desenha berço... os berços são tão horríveis... sempre de laqueado branco... Aí... uma amiga minha engravidou e disse... Ju... você vai ter desenhar um berço... Meu... não tem um berço legal... Aí o interessante é que tinha um dead line... porque o neném ia nascer... aí eu falei assim... eu aceito o desafio... Porque às vezes você fica nesse imput... por que você não cria uma cômoda? Mas você não tem um dead line... Você quer criar uma cômoda mas a idéia da cômoda não vem... Mas você não tem o dead line... E quando tem esse dead line do berço... eu almoço berço... janto berço... mas eu preciso resolver esse berço... E aí é uma feliz surpresa ...” (Entrevistada Juliana Llussa)

ENTÃO É BEM SEU... NÃO É? ESSE PROCESSO É BEM PRÓPRIO... ESSE MÉTODO É BEM PECULIAR?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É... porque assim... eu não gosto de ver as diferenças... sabe? Porque tem gente que fala assim... vamos desenhar um berço... vamos estudar tudo o que tem por aqui e fora.. Internet é uma ferramenta incrível... tem uns berços italianos... dinamarqueses... suecos... Eu não gosto... porque acredito que isso gruda... A gente gosta de uma peça... a gente olha aquilo... o cérebro guarda lá dentro e quando está desenhando... de repente um rabisco lembra aquilo que você viu lá.. .e de repente você reproduz e você acha que é seu... você acha bonito porque você reconhece... porque viu lá atrás e porque você gostou... não que você copiou... você vê e apreende... eu penso que é muito perigoso isso porque às vezes você reproduz uma coisa que você viu sem saber... Então eu não gosto de ver na Internet o que os outros estão fazendo... E as pessoas falam... você precisa ver as coisas que estão fazendo aí... até pra você acompanhar as tendências e tal...Aí eu falo... eu tenho medo... eu não posso... tenho receio que isso aconteça... Então eu acho que existe sim um inconsciente coletivo... muita gente olha essa mesa e fala... essa mesa aqui é igual a não sei o quê... isso aqui é mesa... Criança quando vai desenhar uma mesa... desenha uma mesa assim né...quatro pés com um tampo... um mesa igual a 8.535.932 (oito milhões... quinhentos e tria e cinco mil e novecentos e trinta e dois)... Deixa eu fazer sem travamento... deixa eu fazer esse frisozinho no tampo e nos pés que eu acho que vai dar a maior graça... então assim...não é uma mesa... porque quando a

gente pensa como criança o que é uma mesa...pensa exatamente nessa mesa... Porque é a primeira mesa de jantar que eu fiz... aí... bom... por que não a beleza da transcrição literal do imaginário da palavra... não é? Pode ser uma coisa interessante... Essa cadeira não tem nada de novo... ela tem proporções que eu estudei... bom... eu vou fazer ela assim e ela é uma cadeira... cadeira... Quando a gente pensa numa cadeira a gente faz assim... não é? Ela é a transcrição do que vem na cabeça quando a gente pensa numa cadeira... Então acho que às vezes a idéia está muito na busca da transcrição daquilo que você imagina e aí assim...por exemplo... aquela mesa de centro ali que tem aquele plano inclinado... eu falei assim... eu quero desenhar uma mesa de centro... mas qual é o objetivo de uma mesa de centro... apoiar objetos... mas que tipo de objetos? Jornal... revista... bandeja... copos... cinzeiros... telefone...controle... Ela tem que ser horizontal... Por que ela tem que ser horizontal? Por causa da gravidade... pra dar apoio a garrafa... copo... E por que ela não pode ser inclinada? Então eu fiquei pensando assim? Muito no uso e na função dela... e que poderia agregar valor pra separar a disposição de objetos... Aí eu fiz esse plano inclinado porque nessa época eu ainda morava na casa dos meus pais... os jornais eram todos... os meus pais lêem muito jornal... revista e era uma pilha de revista e de jornais tudo misturado em cima da mesa de centro...sabe? Aí eu fui lá e deixa eu desenhar esse negócio pra por os jornais que ficam abertos... ficar organizado e o resto usa pra revista... Então é pensar um pouco também... os móveis... eu penso muito na função... Uma outra mesinha lateral que tem um revisteiro... por essa mesma coisa... o que você põe nessa mesa lateral? Porque você observa o que se usa... Como as pessoas usam a mesa lateral? Apoiar abajur... cinzeiro... enfeite... porta-retrato... mas revista também... jornal também... Então por que não fazer um design pra ajudar um pouco essa função do guardar ocupando menos espaço na superfície... Então tem móveis que eu penso muito nesse uso dessas funções e como vou tirar partido dessas funções pra criar um novo desenho... Tem coisas que não... por exemplo esse buffet... bom... como é esse tipo de móvel? Esse tipo de móvel é um móvel que são chapas cortadas de um armário fechado... um pequeno armário... E como deixar a coisa mais fluida... um pouco mais interessante do ponto de vista de incidência de luz... de volumetria... de aberto e fechado... A questão da estante também... não é aquela coisa que é fixa... hoje as pessoas mudam mais de casa do que antigamente... Antes as pessoas casavam e morriam na mesma casa... hoje

não... Então pensar num mobiliário que você transporte de uma casa pra outra... que é uma tendência hoje... coisas embutidas assim... salvo o armário de cozinha e quarto... o resto... não tem mais aquela coisa da estante que o marceneiro ia montar na parede... que ela tinha livro... TV... Então tem móveis que eu penso um pouco assim... como é que eu posso criar uma alternativa que tem aí hoje... a estante... esse móvel por exemplo... a mesa de jantar a gente pode pensar em uma novidade de estrutura... de desenho mesmo... porque mesa de jantar tem que ter a ergonomia na altura... um tamanho que caibam umas pessoas sentadas e você pode inovar nas estruturas... nos desenhos dos pés... ser uma coisa mais em busca de uma beleza de desenho diferente... Pode pensar um pouco menos na função... porque a função dela é acomodar pratos... pessoas e promover reuniões ou não... Eu acho pensar nisso e assim... a questão da madeira... eu acho importante também... no meu desenho eu levo muito em consideração... por que você vai fazer um pé desse tamanho? Se desse tamanho aguenta... Então eu acho que o meu desenho busca minimizar esse exagero do uso de uma matéria-prima só pela forma... entendeu? Eu acho que existe também a beleza de você usar o material na medida em que ele atende a estrutura que você necessita... Então as pranchas de mercado têm 4(quatro)... 6(seis) ou 8(oito)... Então pensar em estruturas que otimizem isso e que você também não precise carregar... carregar uma estrutura que não dá... E eu acho o seguinte... hoje tanto se fala em sustentabilidade... então não adianta só eu usar madeira certificada FSC... entendeu? Você usa uma madeira certificada pelo FSC... e faço um móvel que dura 5(cinco) anos... eu não estou sendo sustentável... Eu acho que a indústria hoje e o designer têm que pensar na coisa da sustentabilidade... também no tempo de vida do produto.. Não só ... ah! eu estou usando um tecido reciclável... estou usando madeira certificada... ah não sei o quê é biodegradável... de que adianta se reciclável e o volume da troca... da substituição... A gente tem que pensar na vida útil do produto... O meu móvel é feito pra durar 3(três) ou 4(quatro) gerações... Eu acho uma responsabilidade você pensar num desenho que não seja datado... num desenho que seja quase clássico... contemporâneo mas quase um clássico... Por isso essa coisa de tendência... Tem que acompanhar pra ver as tendências... Eu não vou pintar um móvel de madeira maciça de vermelho porque a tendência é laqueado brilhante... Tudo bem que uma pessoa queira ter uma mesa laqueada brilhante... ótimo... Acompanha muito bem com uma cadeira de madeira maciça... Mas acho que assim...

a gente não pensar no datado... num laqueado brilhante... lembra... o meu avô tinha um mobiliário da Pro Objeto e está até hoje guardado lá no sitio... todo laqueado branco... Geraldo de Barros... sabe? E aí de repente volta aquilo e você fala assim... voltou a época do laqueado... Lembra a época do marfim? Eu lembro da casa das minhas amigas... todo mundo trocando tudo... piso marfim... cadeira... parede... mesa marfim... armário do quarto marfim... eu achava tudo lindo... mas falava... gente é muito marfim... Os meus pais não... eles deixavam a casa de mármore branco... É engraçado porque os meus pais... achei tão curioso isso... o meu pai é espanhol... catalão minha mãe é filha de eslovenos... Então meus avós materno imigraram... mas minha mãe nasceu aqui... Meu pai chegou aqui com 16(dezesseis) anos... E quando eles construíram a primeira casa... que era a casa do sitio... eles chegaram a falar com Jorge Zalsupin pra fazer o projeto... acabaram sem fazer... não sei porque... O arquiteto queria colocar paralelepípedo na sala... falei... vocês estão muito alternativos... gente que honra.. Então nos meus pais o mobiliário sempre foi assim... cadeira do Mies na sala... aquela cadeira pesadíssima... de ixox... os móveis do meu quarto de criança eram da Pro-objeto... a escrivaninha montava e desmontava... a cadeira da Pro-objeto que eu tenho até hoje no escritório da marcenaria... Então sempre foi assim com um mobiliário super moderno... Sempre tiveram essa coisa assim... é melhor não ter e depois comprar uma coisa boa do que pegar qualquer coisa... Então os móveis de quando eles casaram eram jacarandá... cadeira medalhão... coisas super caretinhas... Mas depois eles mudaram completamente... Wassily... Marcel Breuer... Meus pais são modernos e tal... Sempre achei super legal eles terem essa coisa e esse projeto da casa do sitio... não acredito que eles vão falar com Jorge Zalsupin ... e por que ele não fez? Nem lembro qual foi a desculpa... Eu tive uma educação de um olhar... bem muito pelo pensamento deles... É interessante você ver um pouco essas coisas na casa dos meus avós... que tinha móveis da Pro-objeto também... Meu pai que comprou pro meus avós...sabe? Era uma coisa meio moderna... É interessante você ver suas referências também... não é?...”(Entrevistada Juliana Llussa)

E É JUSTAMENTE A ÚLTIMA PERGUNTA... QUEM SÃO SUA REFERÊNCIAS NA HORA DE PROJETAR? TUDO BEM QUE VOCÊ FALOU QUE PREFERE NÃO VER”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É... eu acho que a referência vem desde quando a gente nasce... daquilo que a gente olha... daquilo como a gente enxerga... Acho que tudo depende daquilo que você viu... daquilo que você gosta...sabe? Então eu tenho esse trabalho assim porque eu desenho coisas que eu gosto... É diferente de você desenhar pra indústria ou mercado tal... Eu acho que o trabalho autoral... o Carlos Motta também não desenha muito... acho que todos os designers autorais que escolheram esse caminho de desenhar... produzir e vender... é um pouco o caminho do artista... não é? Que pinta e... é lógico que a gente vai vendo o que as pessoas gostam mais ou gostam menos... Mas existe essa autoria do desenhar aquilo que vem de dentro.. Quais são as minhas referências? Eu não sei... eu acho que são essas coisas do olhar... dessa construção do gosto... daquilo que você está acostumado... Então aquela coisa que a gente falou dos franceses... se bem que tem determinados pontos que tem uma estética que falo assim... gente! Admirável... e acho que tem a referência... Eu acho que essa pergunta é a que mais não sei responder direito... A referência vem acho que um pouco da Escola da FAU... que é uma escola que faz você pensar um pouco na função... não na coisa decorativa... sabe? Faz você tirar partido da beleza da estrutura que a coisa tem que ter... A FAU é uma Escola que te mostra... que não tem muita perfumaria... sabe? Não tem muitos arabescos... não tem muitos apliques... É bonito você tirar partido da própria estrutura.. da maneira que a coisa tem que funcionar... Sempre vi dessa maneira... Hoje vejo um pouco diferente... eu acho que algumas coisas... não que aplique... mas não ser tão dura... tão rígida... Por exemplo... esse cabideiro não precisava ter tantas ripinhas... sei lá... se ele tivesse 8(oito) ripinhas que fizessem a estrutura e fizessem como dizem a ligação entre os 2(dois) montantes verticais também funcionaria... Mas também porque não fazer esse jogo de luzes... da repetição e que saem esses elementos... e que esses elementos podem ser adicionados posteriormente... se já tivessem estrutura sabe? Então assim... também não vamos ser tão rígidos nessa coisa do absolutamente não ao excesso... Eu acho que dá às vezes pra pôr um pouco mais de poesia... Referências eu acho que são essas..”(Entrevistada Juliana Llussa)

VOCÊ USA SOFTWARE DURANTE A CONCEPÇÃO DA PEÇA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Não...”(Entrevistada Juliana Llussa)

NÃO... DE MANEIRA ALGUMA? SÓ RABISCO NÃO É? SÓ DESENHOS MESMOS... CROQUIS E NORMALMENTE EM ESCALA 1(UM) PRA 1(UM)...NÃO É?(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Se você tiver tempo a gente vai à marcenaria e te mostro o meu caderno de rabisco... porque é uma vergonha... eu vou abrir e fechar rápido... eu sou um pouco agitada... eu não tenho... sabe aquela coisa do arquiteto pegar a lapiseira e gira... como a gente aprendeu na aula assim... pra não ficar uma parte mais forte... fica um tracinho mais retinho... eu não consigo... eu tenho muita ansiedade... aí a linha sai torta e eu faço tudo de novo... então é uma rabisqueira... Eu passo pro autocad de fato...porque eu tenho que mandar pra um cliente... pra um arquiteto... Mas eu não passo um desenho super técnico... mostrando todos os encaixes... é um desenho mais de lateral... frontal... interior...”(Entrevistada Juliana Llussa)

É SUA RELAÇÃO COM O MARCENEIRO É... DIGAMOS ASSIM... VOCÊ TEM UMA IDÉIA... E DESSA IDÉIA VOCÊ VAI DESENHANDO... VAI MATURANDO ESSA IDÉIA EM ESCALA 1(UM) PRA 1(UM)?(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“E daí a gente vai cortando as madeiras...”(Entrevistada Juliana Llussa)

É ESSA RELAÇÃO DESIGNER MARCENEIRO... É BOA?(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu também sei mexer nas máquinas...”(Entrevistada Juliana Llussa)

MAS EXISTE ESSA TROCA DE EXPERIÊNCIA ENTRE O MARCENEIRO E O DESIGNER?(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Existe... a gente trabalha junto...”(Entrevistada Juliana Llussa)

ENTÃO ELE PODE OPINAR DURANTE...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Hoje... todos esses anos trabalhando juntos... já existe essa sintonia... antes eu me sentia mais sozinha... Antes eu perguntava pra ele... ele dizia porque que não

faz curva aqui? Eu dizia não... entendeu? Hoje existe uma sintonia nessa maneira de como olhar as coisas... nessa estética... vamos dizer... E aí a gente vai construindo o protótipo... “(Entrevistada Juliana Llussa)

VOCÊ USA SÓ A MADEIRA... JULIA KRANTZ ME FALOU QUE USA MUITO O ISOPOR DURANTE O PROCESSO POR SER MUITO ORGÂNICO... O ISOPOR PERMITE QUE ELA FAÇA ISSO... JÁ NO TEU CASO... NÃO EXISTE ESSA ORGANICIDADE... ENTÃO NÃO EXISTE OUTRA MATÉRIA QUE VOCÊ FAÇA O PROTÓTIPO... É SEMPRE A MADEIRA? É ISSO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É sempre a madeira...”(Entrevistada Julia Llussa)

E É SEMPRE DIRETO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Direto... é do desenho na escala real pra madeira... e aí existe a experimentação da estrutura... todos os marceneiros sobem na mesa... é uma coisa bem conforto... ah, eu chamo um que é mais alto.. o outro é mais baixo e mais gordinho... o outro que é mais magrinho e mais baixinho... aí eu digo: senta aqui! Você acha que tá confortável? Ele diz: ah! Ta confortável... pra saber se está confortável... então tem várias tipologias lá... e a gente também já vai tendo diversas opções ... é bem empírico...”(Entrevistada Juliana Llussa)

PAULO ALVES



GOSTARIA DE SABER SEU NOME E UM BREVE HISTÓRICO SEU...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Meu nome é Paulo Alves... nasci em 1965... minha formação é em arquitetura... sou arquiteto e fiz desenho industrial... mas essa coisa de marcenaria eu gosto desde criança... Eu estudei da 1ª até a 8ª série numa escola do SESI... patrocinada pelo SESI e eles tinham uma marcenaria... Cada escola do SESI tem uma oficina de alguma coisa... depois é que vim saber... Na minha escola era a marcenaria... era um espaço bem grande e eu gostava muito...E na cidade... era no interior aqui de São Paulo... Jardinópolis próximo a Ribeirão Preto e tinha várias marcenarias... era um assunto que me interessava desde criança e eu freqüentava bastante o espaço que tinha dentro da própria escola... Bom... fui fazer arquitetura... entrei numa escola que era Escola de Engenharia de São Carlos que era bem... apesar de ser arquitetura.... muitas faculdades de arquitetura têm um curso bastante amplo... mas essa que eu fui era uma faculdade que começou dentro de uma escola de engenharia... então era bem específico pra fazer edifício... a gente não tinha muito essa coisa de design... de qualquer traço de urbanismo... de nada mesmo... era edificações mesmo... Terminando a faculdade eu me interessei muito pelo trabalho da Lina Bo Bardi e aí eu quis ir pra São Paulo por vários motivos... inclusive esse... que eu queria muito trabalhar com ela e consegui trabalhar na última obra dela... Eu vim pra São Paulo no começo de 1992... e ela morreu logo em seguida... mas eu consegui trabalhar com a equipe dela que ainda estava com a obra do último projeto.. aqui pertinho no Parque Dom Pedro... aqui do lado... que é onde ia se instalar a restauração de um edifício no meio de um pátio...onde ia se instalar a prefeitura que estava se mudando do espaço Ibirapuera para lá... Enfim... eu trabalhei um tempo ali... mais ou menos um ano... no escritório dentro da obra... e aí fui chamado pra trabalhar no Instituto Bardi... que é uma fundação que ela e o marido deixaram...Fui trabalhar num projeto específico que era organizar o arquivo sobre a obra dela e a gente montar um livro... uma exposição... um vídeo sobre esses trabalhos que ela fez... as idéias dela... E a gente descobriu muita coisa que era inédita... e a partir dali se abriu muito mais o leque pra as pessoas conhecerem a obra dela... Pra mim isso foi uma pós-graduação fantástica... Colocou-me num universo mais amplo do que eu estava... Durante esse trabalho eu percebi que ela trabalhou muito com design de móveis...

E aí fez retomar aquilo que eu tinha lá de criança... essa vontade de trabalhar... Ela desenhou jóias... desenhou muita coisa... e as principais coisas que ela desenhou de design que eu acho... principalmente no final da obra dela... assim... da metade pra frente... é que eram móveis que eram meio que uma extensão da arquitetura... Acho muito bacana... muito apropriado isso e o jeito como ela fazia... as idéias como ela organizava tudo isso... Então isso foi uma referência muito importante pra mim... Aí de lá fui chamado pra trabalhar na Marcenaria Baraúna... que era de um pessoal que trabalhou com a Lina durante muito tempo... Fiquei 9(nove) anos na Baraúna em 2004... resolvi sair e montei a Marcenaria São Paulo há 5 (cinco) anos e estou na carreira solo... Isso é um resumo da minha trajetória...”(Entrevistado Paulo Alves)

COMO SE DÁ O PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Uma coisa que eu aprendi e que achei muito legal... mesmo no trabalho da Lina Bo Bardi... principalmente no trabalho dela... é a gente estar sempre com o pé... tem que ter o conhecimento... acho isso muito importante fazer uma faculdade... No meu caso... fiz arquitetura... ter uma formação... ter um conhecimento técnico... mas não perder de vista o conhecimento empírico que as pessoas têm... Você estava falando da sua professora do mestrado... a tua orientadora... Então... a Lina fazia questão de montar o escritório dela de arquitetura dentro da obra... Ali ela aprendia muita coisa e o projeto ficava muito enriquecido com aquele convívio com os operários... Muitas idéias surgiam ali... você vivenciando a obra e até com as idéias que alguns pedreiros ou operários traziam... às vezes até sem querer... espontaneamente as coisas vão surgindo porque todas as pessoas são criativas... não só os arquitetos ou designers... todo mundo cria e em determinadas situações as pessoas criam muito mais ainda... tem aquele ditado que aprende a nadar quando a água bate na bunda... e aprende mesmo porque você tem que se virar... Então as situações de mais emergência assim... num pós-guerra ou numa situação de pobreza forte... extrema que você tem situações no nordeste... você percebe que as pessoas conseguem criar coisas inventar... tem que inventar pra poder sobreviver... tem que se adaptar... é o outro lado de se virar sem ser o lado de ir pra marginalidade que é o lado negativo disso... tem o lado positivo que é inventar as coisas...”(Entrevistado Paulo Alves)

O PROCESSO CRIATIVO... DIGAMOS ASSIM... CHEGA UMA EMPRESA E FAZ UM PEDIDO... ELE MANDA UM BRIEFING PRA VOCÊ E ESSE BRIEFING VOCÊ SEGUE...VOCÊ PODE INTERFERIR NESSE BRIEFING OU NÃO... EU QUERIA TAMBÉM ENTENDER COMO SE DÁ... VOCÊ TEM ESSA LIBERDADE DE MEXER?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Acontece isso... eu trabalho mais na verdade pra consumidor final do que pra empresas... E as pessoas me chamam pra fazer ou resolver uma estante... um móvel e aquela peça eu acabo desenvolvendo pra aquela pessoa específica e com o conhecimento que eu tenho e depois nunca a peça sai exatamente como eu tinha desenhado... porque é que bota na produção... não é que nem a Juliana Llussa... ela trabalha... ela muda muito... ela não faz desenho nenhum pelo o que ela me diz... Eu faço um desenho... tenho uma base... mas essa peça é enriquecida ou mesmo que aquela peça específica daquele cliente saia bem próximo do que tinha sido projetado... eu estou usando aquela primeira peça como piloto e depois eu acabo fazendo outra parecida com aquela que acabo desenvolvendo mais... e isso vai lapidando... vamos dizer assim... o desenho até virar um produto e esse produto vai pra uma loja...” (Entrevistado Paulo Alves)

ENTÃO ESSE PROCESSO NÃO É LINEAR... ELE VAI MATURANDO DURANTE O PROCESSO... NÃO É ISSO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Primeiro ele começa a amadurecer com a coisa mais óbvia que é quando eu estou entre ver o espaço que o móvel vai... conversar com o cliente e desenhar... isso já tem todo o amadurecimento que é o normal de qualquer processo criativo... Mas o fato de eu ter o meu escritório inserido na marcenaria faz com que esse processo continue se desenvolvendo ainda mais até finalizar e entregar o produto... essa peça para o cliente... O que eu quero dizer é que essa peça depois eu acabo redesenhando ela e fazendo pra uma outra pessoa... fazendo aquilo já pensando em ser um produto mesmo e aquilo vá afinando... que a gente vai experimentando e tem outras coisas que acontecem... cadeira... cadeira é uma peça que eu tinha vontade de desenhar... já tinha feito algumas poltroninhas... mas cadeira mesmo eu fiquei muito tempo sem coragem de pegar pra desenhar uma cadeira... porque é um objeto muito difícil

de fazer... eu digo que é mais difícil do que desenhar um edifício... eu acho que é mesmo... fazer uma cadeira que tenha todas as características que ela precisa ter: leve... resistente... confortável... no final tem que custar barato... tem uma série de resistência e tal... É muito difícil fazer uma cadeira... Então eu fiquei muito tempo querendo fazer uma cadeira... aí 2(dois) anos atrás eu resolvi fazer... juntei um monte de idéias que eu tinha e comecei a desenvolver essa cadeira Atibaia... não sei se você conhece? E ela ficou... fiz o primeiro protótipo... ficou ali no escritório... depois... enfim... até a cadeira ficar pronta levou mais de 1 (UM) ano... eu dizia isso aqui não está bacana e mexia.. voltava pra oficina e trocava... fazia uma outra... foi lapidando...então esse processo tem muito isso de lapidação... eu acho que é isso que você está querendo dizer com o não linear... não é? Porque não tem um método específico que eu vou seguindo...eu trabalho muito com a questão intuitiva... de ir percebendo as coisas e fazendo... Eu acho que trabalhar com madeira tem muito haver com isso... tem haver com a tentação... Por isso eu acho muito importante ter esse acabamento... tem que ter esse contato”(Entrevistado Paulo Alves)

E COM RELAÇÃO A FAZER O PROTÓTIPO VOCÊ USA... EU LEMBRO QUE A JULIA KRANTZ UTILIZA MUITO O ISOPOR POR SER DE FORMA ORGÂNICA... TEM OUTRO DESIGNER QUE USA O PAPEL... VOCÊ USA ALGUM MATERIAL PRA UTILIZAR DURANTE O PROCESSO DA PEÇA OU NÃO...SÓ A MADEIRA MESMO?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

Não... vou direto na madeira...”(Entrevistado Paulo Alves)

JULIANA LLUSSA ME FALOU QUE ELA VAI DIRETO NA MADEIRA... ESCALA 1(UM) PRA 1(UM)...”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É... não tem maquete... não tem nada... o que a gente faz é uma modelagem eletrônica... a gente usa um pouco de autocad... mas principalmente o sketchUp... Aí dá pra ter uma noção de com é que vai ficar a peça... exatamente mesmo é só fazendo...”(Entrevistado Paulo Alves)

É É AQUELA COISA... SAIU A PRIMEIRA PEÇA E DURANTE UM TEMPO ELA PODE OU NÃO SER LAPIDADA... ISSO TAMBÉM DE ACORDO COM O GOSTO DO CLIENTE... SERIA MAIS OU MENOS

ISSO?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“É mais ou menos com o cliente... porque aí tem uma diferença grande em trabalhar com a arquitetura e com o design... Quando se trabalha com arquitetura pra construir uma casa demora em média dois anos... então nesse meio tempo o cliente interfere muito... ele vai muitas vezes ver a obra e compra muitas revistas... tem muitas tias... parentes que vão dar palpites e as coisas vão se transformando muito em função da cabeça do cliente... O móvel é muito mais rápido em 30(trinta) dias já está na casa do cliente e não dá tempo de ele... muito pouca gente que vir dentro da marcenaria comer poeira... é uma coisa que as pessoas entendem menos... não que elas não entendam... elas acham que entendem e talvez seja um projeto mais importante assim fazer a casa da vida e como o processo demora muito gera uma insegurança e fica mudando... No design você tem muito mais liberdade de fazer mesmo por conta dessa rapidez... então o cliente dá o pitaco dele lá no começo... quando liga pra fazer uma mudança aí já está feito...” (Entrevistado Paulo Alves)

E COM RELAÇÃO AO PRODUTO QUE VEIO DA SUA CABEÇA... NÃO PARTIU DE TERCEIROS... NÃO PARTIU DE EMPRESAS... COMO SERIA... VOCÊ PEGA E RABISCA NO PAPEL... PRIMEIRO FAZ UMA IDÉIA?”(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Antes de passar para o computador é sempre no papel ou máximo no autocad por exemplo... tem a Estante Floresta que eu fiz um tempo atrás que não era pedido de ninguém... eu comecei a entrar nessa viagem... porque se você pegar a trajetória cronológica dos desenhos que eu tenho dos produtos... você vai perceber que começa com um desenho mais racional... mais duro do designer pra uma coisa mais orgânica... Essa Estante Floresta pega um pouco essa virada... vamos dizer assim... Ela ainda é desenho todo concreto... mas já se desmanchando... E a inspiração muda muito... porque antes da inspiração era um desenho racional tipo Rietveld uma coisa mais bauhaus... uma coisa racionalista mesmo... e com esse olhar sobre a cultura popular e tal que sabe enriquecer isso por exemplo... herança da Lina Bo Bardi... depois eu comecei a dar muito mais importância pra essa questão da natureza... da ecologia e tal... Foi uma coisa que desde o começo eu tinha essa preocupação...apesar de ser todo racional assim... perto de 2005... eu tinha já toda

essa preocupação ecológica... até que mostra essa variedade de madeira... mas não tinha nada haver com o desenho da natureza... Aí eu comecei a ficar com vontade de fazer peças que remetessem... que falassem... porque acho muito mais que a gente... o designer falava em palestra e tal... é a própria peça falar por si... Então eu queria fazer algumas peças... começar a fazer algumas peças que lembrassem as formas da natureza... eu acho que a que mais faz sentido é a árvore... galhos de mogno... madeira secundária... então essa idéia de floresta veio com essa idéia... Então eu comecei a entrar nessa viagem... como é que eu posso fazer um portfólio... a primeira que eu fiz... eu quis fazer de um aproveitamento de uma viga que era toda de madeira maciça... dessas vigas de telhado do século XVI... então os galhos eram como se fossem cortando e dobrando assim e abrindo... depois foi se desenvolvendo... acabei usando paricaca... essa madeira que eu uso no próprio teto... Mas acabou indo pra esse lado... o banco Pedra também tem essa coisa da natureza... a Cadeira Atibaia...”(Entrevistado Paulo Alves)

DE MANEIRA GERAL VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEBEREM AS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?
(ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu acho que tem que seguir... eu não acompanho todos os designers... mas eu acho que eles têm que seguir uma metodologia própria... Acho que no começo é completamente plausível e aceitável que ele se inspire em alguém... ou pegue alguma metodologia que já esteja funcionando... mas acho que tem uma coisa “sine qua non” no design que só aquela pessoa podia fazer aquilo... é como um artista... não adianta ser o melhor imitador do Picasso? Então acho que essa coisa da metodologia acaba dando a cara do produto final... então não adianta... a pessoa pode começar inspirada em outra... mas tem que achar o caminho próprio e pra achar o caminho próprio tem que passar por isso mesmo... mas uma hora tem que achar a cara dela... tem que gerar produto que só ela poderia...” (Entrevistado Paulo Alves)

VOCÊ ME FALOU QUE SUA REFERÊNCIA MAIOR É LINA... VOCÊ TERIA OUTRAS REFERÊNCIAS OU NÃO?” (ENTREVISTADOR ADAILTON LAPORTE)

“Eu gosto muito de todos esse artistas assim... a maioria dos artistas que venha dessa linha do concretismo... então desde poetas concreto até arquitetos bem racionais... que na cultura paulista tem muito disso... Escultores como Ilka de Castro... eu acho muito bacana você conseguir fazer uma obra que tenha o desenho muito simples e que aquilo desse uma emoção nas pessoas... cria uma tensão porque você contar uma história triste pra alguém e a pessoa ficar emocionada é muito fácil... não tem graça nenhuma... Agora você fazer o cara ficar arrepiado porque está olhando uma chapa de ferro dobrado... isso é genial... então acho muito bacana isso... emocionar com o que seria inesperado... Enfim... tem maneiras fáceis e bacanas desses artistas de concreto emocionar com uma coisa dura e acho que isso acaba preparando a gente pra enfrentar a vida... que na maioria das vezes não é mole mesmo...se isso a gente conseguir aprender talvez seja o sentido da arte” (Entrevistado Paulo Alves)

ANDRÉ BASTOS - STUDIO NADA SE LEVA

COMO SE DÁ O SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?

Começa com uma inspiração, um traço, uma idéia, daí trabalhamos o desenho, o protótipo, até o produto ter vida própria.

EXISTE UM PROCESSO JÁ PRÉ-DETERMINADO POR VOCÊ?

Já temos como padrão entender que cada fabricante tem suas limitações, e que cada peça evoluirá de acordo com as possibilidades tecnológicas e produtivas da indústria. Disto depende a evolução da criação do desenho ao produto final.

VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE?

Não.

DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?

Pelas palestras com designers que tenho ido, cada caso é um caso.

VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX, SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.)

Rhino.

VOCÊ PODERIA DAR O PASSO-A-PASSO DE COMO SERIA O SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO DE UMA PEÇA? (ETAPAS DO PROCESSO)

Desenho inicial, discussão com a equipe, apresentação do desenho ao fabricante, acompanhamento do protótipo, venda.

VOCÊ USA NOS PROTÓTIPOS OUTROS TIPOS DE MATERIAIS COMO ISOPOR, PAPEL, ETC?

Sim, as vezes que precisamos tridimensionalizar para compreender melhor a idéia.

QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS?

Viagens, Galerias de Arte, Exposições, Cinema, Amigos.

CLAUDIO CORRÊA - MARCENARIA BARAÚNA

(Aqui envio um texto de apresentação da Baraúna, num texto que vai elucidar alguns aspectos):

Vou tratar a figura do entrevistado como sendo a Baraúna como um todo (somos um conjunto de projetistas)

“Arquitetura de mobiliário: a Marcenaria Baraúna”

A Marcenaria Baraúna nasceu como uma extensão do escritório Brasil Arquitetura. Em 1986, já com alguns anos de prática de projeto arquitetônico, criamos coragem para ir ao encontro de um novo caminho, atendendo a uma demanda que pulsava forte: executar nossos projetos de mobiliário em marcenaria própria.

Queríamos não só projetar móveis e objetos de madeira, mas também acompanhar sua execução, experimentar diferentes soluções, tipos de encaixes e acabamentos - enfim, queríamos diminuir a distância e o tempo entre a prancheta e o produto acabado. Entramos então em outra escala de trabalho - com o obrigatório acompanhamento in loco - sem, no entanto, abrir mão do projeto de arquitetura lato sensu do escritório. Ao contrário: projetávamos tudo, do começo ao fim. E tudo era arquitetura.

Era e continua sendo. Na Baraúna, projetamos móveis “de arquiteto”, se é que se pode dizer assim. Os raciocínios, os conceitos, o modo de abordar cada questão são os mesmos adotados nos projetos de edificação ou de urbanismo. A lógica da estrutura, do equilíbrio, do comportamento e da resistência dos materiais, do conforto, da economia de meios e insumos, da essencialidade sem decorativismos ou disfarces construtivos. Móveis que precisam durar, que têm de ser econômicos e belos ao explicitar com precisão seus propósitos, ao responder às necessidades e anseios de seu tempo.

O mergulho no mundo das madeiras é fascinante. Revelam-se texturas, cores, cheiros e, o que é mais interessante, diferentes propriedades que as qualificam para múltiplas funções; peso, densidade, comprimento da fibra, flexibilidade, dureza e outras variáveis orientam a aplicação mais adequada. E, no caso específico da flora brasileira, sua diversidade apresenta um campo vastíssimo a explorar.

Assim como em nossa arquitetura, ao desenhar móveis refletimos e buscamos soluções na história brasileira colonial, na experiência vernacular, nos pioneiros modernos nacionais e internacionais. Olhamos à nossa volta, no tempo e no espaço, sem no entanto fazer disso uma receita, sem preconceitos contra inovações ou novidades de onde quer que venham, mas arredios a modismos e estilismos. Não nos consideramos inventores ou criadores originais; nem mesmo nos denominamos designers, uma vez que essa palavra, repleta de significados na língua inglesa, acabou por se banalizar no Brasil. Somos arquitetos que projetam móveis.

Francisco Fanucci e Marcelo Ferraz

COMO SE DÁ O SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?

A partir de uma demanda específica (caso dos clientes que nos procuram para confecção de peças sob medida, muitas vezes com programas múltiplos), conciliando o programa levantado e os materiais / matérias primas que utilizamos, no que estas podem contribuir para que se chegue ao resultado pretendido. As peças ditas “de linha” (como cadeiras, bancos, mesas padrão) são resultado de experimentações e conhecimentos adquiridos ao longo do tempo, às vezes respondendo a questões técnicas (características do uso e aproveitamento de determinado material); em outras vezes, há peças com forte caráter poético ou expressivo, numa criação mais livre. Em ambos os casos, como num partido arquitetônico, procuramos estabelecer relações com a estrutura da peça, deixando-a sempre clara e presente.

EXISTE UM PROCESSO JÁ PRÉ-DETERMINADO POR VOCÊ?

Normalmente privilegiamos o programa a ser seguido - o que nos coloca diante de certo “utilitarismo”. Dessa forma, não perdemos tempo com ornamentos ou outros recursos que contribuam exclusivamente para qualquer atenuação estética. O que vale, aqui, é chegar a um projeto enxuto, simples, estrito. Nisso, acreditamos, está a beleza da peça.

VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE?

Nossa metodologia é o respeito ao programa e à racionalidade no uso de materiais e procedimentos. Neste sentido, o ato de projetar muitas vezes equivale a certa lapidação, a uma síntese.

DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?

Acredito que cada projetista tenha sua maneira própria. Se oferecer, entretanto, a diferentes designers, certa quantidade de madeira e lhes pedir para que façam uma cadeira, cada qual chegará a um resultado distinto. Pra além de materiais e programas, o que difere cada um de nós é o conjunto de escolhas e preceitos que seguimos; para cada um de nós, há um entendimento de o que seja uma “cadeira”, ou das várias formas de se fazer unir duas peças de madeira.

VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX, SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.)

Utilizamos basicamente croquis e desenhos feitos à mão. Alguma pouca tecnologia é utilizada na reprodução das peças de linha e nas apresentações aos clientes.

VOCÊ PODERIA DAR O PASSO-A-PASSO DE COMO SERIA O SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO DE UMA PEÇA? (ETAPAS DO PROCESSO)

Não entendo precisamente o que quer dizer por “configurar”; as etapas do processo são: atendimento ao cliente e as respostas a suas solicitações (nos casos de móveis por encomenda) até atingirmos um resultado esperado. A partir, daí, encaminha-se o desenho à produção. Para as peças de linha: elaboração de protótipos para aferição de dimensões e relações de conforto; precificação e eventual retorno ao projeto; apreciação da peça diante de clientes e/ou formadores de opinião; lançamento em mercado; acompanhamento do desempenho de vendas.

VOCÊ USA NOS PROTÓTIPOS OUTROS TIPOS DE MATERIAIS COMO ISOPOR, PAPEL, ETC?

Geralmente fazemos protótipos em escala e materiais reais.

QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS?

Arquitetura colonial brasileira, arquitetura vernacular brasileira, arquitetura moderna brasileira e internacional.

MARCUS FERREIRA - DECAMERON DESIGN

COMO SE DÁ O SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?

Eu sempre levo em considerações personagens do cotidiano, ou seja, casais novos, solteiros, mulheres com filhos, homens solteiros e assim tento criar produtos que atendam as suas diversas necessidades, seja elas estéticas e/ou funcionais

EXISTE UM PROCESSO JÁ PRÉ-DETERMINADO POR VOCÊ?

Primeiramente olho bem os produtos que temos em linha e tento ver se existe algum produto faltando, e tento preencher esta lacuna ou com novos produtos ou mesmo atualizando produtos antigos que necessitem de uma nova versão !!

VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE?

Na verdade não, eu basicamente já tenho um histórico de produtos, de sucessos e de erros, mas basicamente seguimos a seguinte ordem :

- 1) avaliação da linha junto a equipe comercial
- 2) determinação de novos ou atualizações de produtos
- 3) briefing destes produtos
- 4) desenhos iniciais
- 5) protótipos
- 6) verificação se o protótipo atende só briefing inicial
- 7) execução dos produtos aprovados

DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?

Acredito que cada designer tem a sua própria metodologia.

VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX, SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.)

Cad e rhino

VOCÊ PODERIA DAR O PASSO-A-PASSO DE COMO SERIA O SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO DE UMA PEÇA? (ETAPAS DO PROCESSO)

VER RESPOSTA ACIMA NUMERADAS

VOCÊ USA NOS PROTÓTIPOS OUTROS TIPOS DE MATERIAIS COMO ISOPOR, PAPEL, ETC?

No meu caso não, porque produzo meus produtos, então uso diretamente os materiais que produzimos.

QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS?

As pessoas do dia a dia, eu desenho para e por elas, minha principal inspiração é tornar as pessoas felizes em suas casas!

MORITO EBINE

NOME, FORMAÇÃO, ONDE JÁ TRABALHOU, COMO SURTIU O INTERESSE EM DESIGN DE MÓVEIS...

Eu estudei desenho mobiliário e execução de moveis no faculdade (politécnica) no Japão, mas só ate 3 anos.

Ali eu aprendi desde básico da arquitetura, desenho, ferramentas manuais, elétricas e maquinas, ate lei trabalhista (é do Japão).

Depois de faculdade, entrei no firma de artífice de madeira, que faz casa de madeira com encaixes tradicionais, e moveis maciço com encaixes, e objetos de madeiras. www.oakv.co.jp.

Na firma, só trabalhei como aprendiz de artífice de moveis durante 3 anos. Nunca trabalhei como designer.

Depois de aprender como fazer moveis, abrir próprio atelier (só eu trabalhava), em Japão durante 3 anos.

Depois de casamento com Brasileira Rosana, mudamos para Brasil em 1995.

No inicio de 3 anos trabalhei sozinho, mas atualmente trabalha com mais pessoas.

Então meu caso não é como designer mesmo. No começo fazia 100% encomenda do cliente. Mas quando sobrou tempo, fazia alguns moveis com próprio desenho, ritmo de 1 ou 2 peças por ano. Atualmente maioria dos produtos são nosso desenho, mas ainda fazemos moveis junto com clientes também.

COMO SE DÁ O SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?

Veza quando aparece idéia e fazer breve protótipo, ou desenho de rascunho. Depois modificando, experimentando, quase nunca fica satisfeito, e tentando melhorar. Tem cadeira é mexendo desenho mais de 20 anos.

EXISTE UM PROCESSO JÁ PRÉ-DETERMINADO POR VOCÊ?

Quase 100% do pedido é. Por exemplo tamanho e cor da madeira da mesa.
Vez em quando ate mais fácil de começar quando tem ponto de partida.

VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE?

Existe metodologia? Eu não sei existe ou não.

DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?

Para fazer algo novo, original, tem que começar do algo dentro do si mesmo, não é?
Então acho que precisa ser livre do método, eu acho. Na verdade não sei...

VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX, SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.)

Eu usei Auto-Cad, Mechanical Desk Top, Solido Works, Inventor, Sktch-Up (3D Studio Max é só para renderizar não é?). Acho que vale a pena experimentar Didital Studio do Frank Gehry, mas ainda não deu. Não é 3D, ele fala 4D.

VOCÊ PODERIA DAR O PASSO-A-PASSO DE COMO SERIA O SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO DE UMA PEÇA? (ETAPAS DO PROCESSO)

Não entende pergunta. Me desculpe.

VOCÊ USA NOS PROTÓTIPOS OUTROS TIPOS DE MATERIAIS COMO ISOPOR, PAPEL, ETC?

Usa qualquer coisa, papel, papelão, só para experimentar conforto, ou para ter idéia.
Mas protótipo final é só madeira.

QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS?

Eu acho John Makepeace é impressionante!

Para mim Hans Wegner é melhor designer de cadeira.
Mas estiro de trabalho é Wharton Esherick e Peder Moos.
Tenho varias referencia de trabalho que não aparece nome.

ROBERTA RANPAZZO

NOME, FORMAÇÃO, ONDE JÁ TRABALHOU, COMO SURTIU O INTERESSE EM DESIGN DE MÓVEIS...

Roberta Rampazzo, trabalhei em lojas de decoração ,na Decameron como designer e tenho meu estúdio próprio. Sempre me interessei por decoração em geral mas sentia a necessidade de ver móveis exclusivos, diferentes e conceituais. Sempre gostei de poder “criar” objetos que seriam usados por outras pessoas. O lado emocional que um móvel traz, pra mim isso é incrível e estimulante. Antes de trabalhar com materiais trabalho com pessoas.

COMO SE DÁ O SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?

Como desenho minha própria linha de móveis o processo de criação acaba sendo mais livre e baseado nos meus próprios conceitos, porém quando desenho pra algum cliente ou empresa o processo passa a ser mais focado e com um briefing. De qualquer forma em ambas as idéias que vem podem surgir de qualquer objeto, pensamento ou necessidade.

EXISTE UM PROCESSO JÁ PRÉ-DETERMINADO POR VOCÊ?

Não, mas existem conceitos e uma linha de trabalho.

VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE?

Não.

DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?

Acho que cada um cria sua metodologia através de seus ideais. Isso é que faz a individualidade de cada um.

VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX,

SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.)

Sim, CAD.

VOCÊ PODERIA DAR O PASSO-A-PASSO DE COMO SERIA O SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO DE UMA PEÇA? (ETAPAS DO PROCESSO)

Resumindo: criação de um conceito, desenhos iniciais, desenhos finais, maquete (física ou 3D) , desenvolvimento de protótipo, possíveis correções, peça final e marketing.

VOCÊ USA NOS PROTÓTIPOS OUTROS TIPOS DE MATERIAIS COMO ISOPOR, PAPEL, ETC?

Depende do tamanho do protótipo e da complexidade do projeto. Mas acontece sim.

QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS?

São épocas: em geral o modernismo e bauhaus pelos seus conceitos formais e funcionais.

QUESTIONÁRIO

1. NOME, FORMAÇÃO, ONDE JÁ TRABALHOU, COMO SURTIU O INTERESSE EM DESIGN DE MÓVEIS...
2. COMO SE DÁ O SEU PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS PEÇAS?
3. EXISTE UM PROCESSO JÁ PRÉ-DETERMINADO POR VOCÊ?
4. VOCÊ SEGUE ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE?
5. DE MANEIRA GERAL, VOCÊ ACHA QUE OS DESIGNERS UTILIZAM ALGUMA METODOLOGIA JÁ EXISTENTE PARA CONCEPÇÃO DAS PEÇAS OU SEGUEM UMA METODOLOGIA PRÓPRIA?
6. VOCÊ USA ALGUM SOFTWARE DURANTE O DESENVOLVIMENTO DAS PEÇAS? (CAD, 3D MAX, SOLID EDGE, INVENTOR, RHINO, ETC.)
7. VOCÊ PODERIA DAR O PASSO-A-PASSO DE COMO SERIA O SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO DE UMA PEÇA? (ETAPAS DO PROCESSO)
8. VOCÊ USA NOS PROTÓTIPOS OUTROS TIPOS DE MATERIAIS COMO ISOPOR, PAPEL, ETC?
9. QUEM SÃO SUAS REFERÊNCIAS?